LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick

N° 53 OCTOBRE 1994

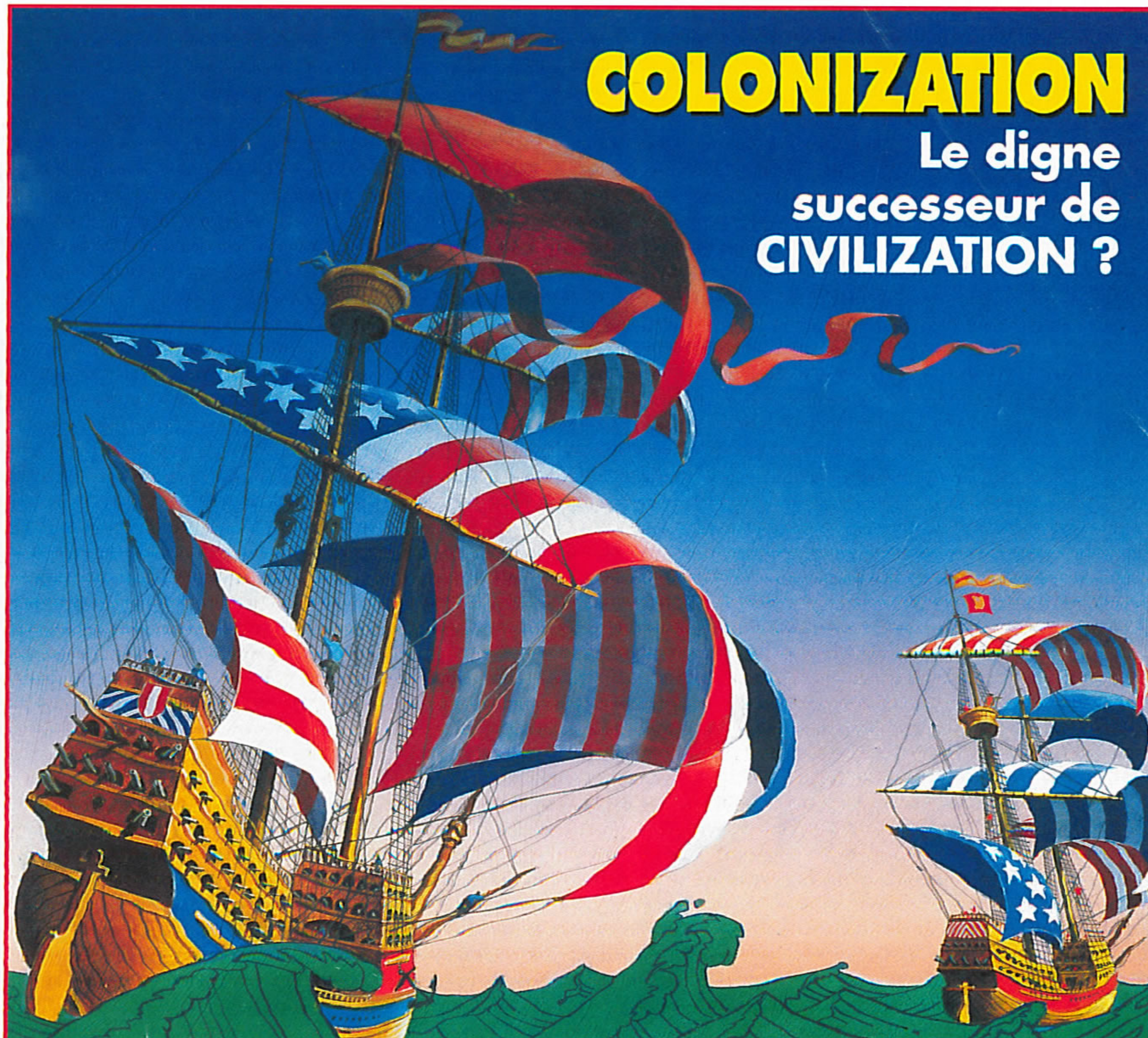
joystick OCTOBRE 1994



EXCLUSIF
INTERVIEW
MARK HAMILL
PREVIEW
WING COMMANDER III
et toutes les avant-premières à l'ECTS de Londres



HOLLYWOOD à l'ère numérique
TRUCAGE PAR ORDINATEUR DANS LES NOUVEAUX FILMS CULTES



COLONIZATION
Le digne successeur de CIVILIZATION ?

SYSTEM SHOCK
Le jeu du mois
ET LES TESTS COMPLETS DE TOUTES LES NOUVEAUTÉS

GUIDE DE JEU
Pour en finir avec
THE SETTLERS, REUNION ET ISHAR III

L'argent sale de
DOOM 2

joystick OCTOBRE 1994 • 25 F 53

25,00 F

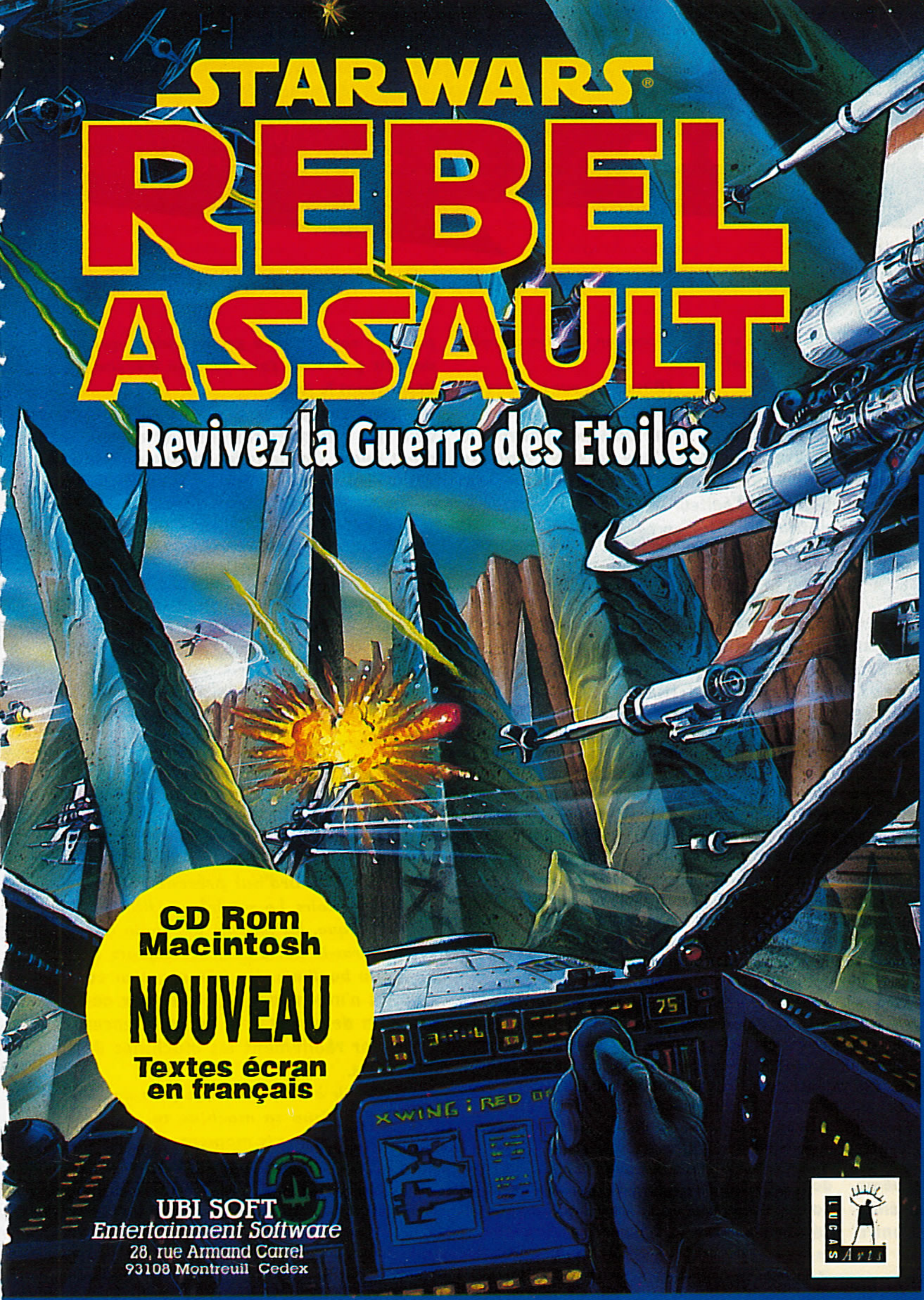
N° 53 • OCTOBRE 1994 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F


DIGITAL IM
INFE
THE ODYSSE


AGE DESIGN
RNO
CONTINUES™

Sommaire

OCTOBRE 94











Un excellent choix pour ceux qui ont adoré la Guerre des Etoiles et qui veulent à leur tour rejoindre les troupes de la Rebellion.
CD Media

C'est un déluge d'animations qui s'abat dès la première minute. Trop c'est trop, Rebel Assault n'est plus un jeu, c'est un monument.
Rebel Assault vous scotche à votre fauteuil pendant des heures.
Un nouveau très grand jeu sur CD pour votre Macintosh.
Joystick

Le jeu se déroule (...) comme un film interactif.
La réalisation est une des toutes meilleures sur cette machine.
Génération 4

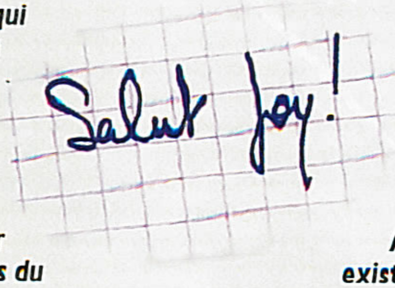
courrier...

Vous souhaitez participer? Voici notre adresse:
Joystick - Courrier des lecteurs
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Bonjour,
Après avoir lu votre article dans Joystick n°51 sur Origin et au sujet d'Ultima 8, j'ai acheté ce jeu. Mon personnage est lent comme une limace. Est-il normal que le jeu rame sur 486 DX-33?

Mathieu Levy-Loeb (Garrigues)

Bienvenue, oui, vraiment, bienvenue, dans le fabuleux monde de vos questions et de nos réponses. Oui, vraiment vraiment, oh oui, bienvenue.
Mathieu, il est normal que ton Ultima 8 rame, nous l'avions indiqué dans le test complet du jeu (paru dans le numéro 50), le jeu rame sur toutes les machines, Pentium excepté. Malheureusement, tu es tombé sur l'interview de Lord British, le créateur de la série des Ultima. Nous l'avions contacté afin qu'il nous explique pourquoi on ne pouvait plus jouer sur autre chose qu'une bécane de course.
Dans l'interview, il a utilisé ce qui s'appelle la méthode Coué (du nom d'un pharmacien qui prétendait qu'on pouvait se soigner par simple auto-suggestion) en affirmant que, non, Pagan ne ramait pas et était même carrément fluide sur n'importe quel 486. Ça n'est pas du tout le cas, te voilà avec un jeu lent. Je te propose donc d'apprendre toi-même la méthode Coué (par auto-suggestion) et de chercher à revendre ton jeu en prétendant aux acheteurs qu'il est très smooth et super rapide. Mais, bon, évite quand même de tenter de le refourguer à un gros déménageur breton, la méthode Coué montre vite ses limites.



Petit mot pour la secraitère, voulais vous bien me corriger mes fautes, merci d'avance.

Xavier-Michel (11ans)

La secrétaire est dans le coma.

Où puis-je trouver Doom en version complète en France?

(Blitzman, sur le serveur)

Normalement, tu ne dois pas pouvoir le trouver: la vente d'une version complète est expressément interdite par ID Software, l'éditeur du jeu, qui se réserve la distribution (par enregistrement individuel) de cette version complète. Si vous avez acheté Doom chez un revendeur (et si ça n'est pas la version shareware — qui, soit dit en passant, ne devrait pas être payante, puisque c'est un shareware, mais j'en ai déjà parlé il y a quelques mois, je ne reviens pas là-dessus), les gens d'ID vous invitent à le leur signaler, plein pot.
À propos de Doom, nous vous parlons de Doom 2 dans ce numéro, en regrettant qu'il n'y ait pas plus de nouveautés par rapport à la première version (la 1.666, plus exactement) et qu'il s'agit plus de nouveaux niveaux comportant de nouveaux sons et graphismes (comme les fichiers Alien, T2, StarWars existant déjà pour la version 1.2) que d'un jeu original et inédit. Malgré cette petite déception, il faut quand même préciser que la sortie de Doom 2 permettra enfin à de très nombreux joueurs de s'offrir le jeu complet dont la Terre entière parle depuis un petit bout de temps. Tout le monde n'a pas forcément la possibilité ni le temps d'aller fouiner dans le circuit shareware, cet enregistrement (paiement + identification) auprès d'un éditeur étranger pouvant de surcroît faire reculer pas mal de joueurs. À mon humble avis, cette commercialisation va pouvoir satisfaire le grand public qui ne devrait pas trop faire la fine bouche en découvrant le jeu.
Naturellement, ceux qui le connaissaient déjà ont quelques raisons d'être légèrement déçus (et nous les avions prévenus dès le numéro de cet été).

L'oncle de Thierry Chaupette était lui-même un amoureux de la bicyclette, et il lui fallait au moins ses huit heures de sommeil par nuit.



Salut Joystick,
Je possède un 486 DX33 avec 4 Mo de Ram et une carte graphique Tsenglab ET4000, 1Mo VLB. Dans combien de temps devrais-je changer mon équipement?

Vincent Passepont (Blesle)

Tu ne devras pas changer, il n'y a aucune obligation. Quand bien même ça n'est plus la meilleure, tu as une bonne machine, elle est loin d'être médiocre. Depuis quelques années, les développeurs imposaient une escalade, une fuite vers le "toujours plus puissant" et l'on est vite passé du 386 au 486 pour se stabiliser du côté du DX266 et du DX50, aujourd'hui présentés comme modèles butoirs. Le syndrôme Ultima 8 a été bénéfique, les joueurs ont enfin exprimé leur ras-le-bol d'avoir à toujours supporter la boulimie des éditeurs; c'en était trop, ils n'iraient pas plus loin, aux développeurs de s'arrêter et de commencer à exploiter réellement les machines déjà existantes.
Pour revenir à ta question, je pars du principe qu'au fond ta machine te convient parfaitement pour le moment, sans quoi tu en aurais changé sans demander mon avis. Ton problème, c'est de savoir si tu es ou non à la page, si tu es "en règle". Alors, non, effectivement, tu n'as pas la plus belle des machines, mais quelle importance si les jeux que tu utilises ne demandent pas plus? Le jour où tu lanceras Flight Simulator 5, par exemple, alors oui, tu auras envie de changer. D'ici là,

des lecteurs

pas besoin de s'affoler, essaie seulement de passer à 8 Mo de Ram, tu seras plus à l'aise. Ou alors, si tu veux vraiment épater tes copains, prends-toi un Pentium, mais ça va te coûter bonbon. C'est le prix de la gloire...

Salut Joy,
Je suis hyper déçu par le jeu Outpost de Sierra, je m'attendais vraiment à mieux de leur part. En plus, on sent que ça aurait pu être bien mais qu'il manque des options ici et là pour améliorer le jeu. Pensez-vous que ça vaut le coup d'attendre les mises à jour dont il est question dans le jeu?

Pat 95 (sur le serveur)

Avant tout et sans que tu ne nous aies mis en cause, nous tenons à exprimer quelques regrets à propos du test d'Outpost paru le mois dernier. En le relisant après publication (et après quelques sérieuses coupes lors de la mise en page), Lord Casque Noir s'est rendu compte qu'il n'avait pas été suffisamment sévère concernant cette fameuse mise-à-jour. Cela dit, de toute la presse micro, Joy a été le seul à être aussi critique et à prévenir ses lecteurs que le jeu leur serait vendu incomplet.
Car cette mise-à-jour, c'est quand même bien ce que cela veut dire. À notre connaissance, dans la petite Histoire des jeux, c'est la première fois qu'un éditeur commercialise un produit volontairement non finalisé et présenté comme tel (par opposition à tous les jeux mal finis, bâclés, faits à la dernière minute, et là on en compte des centaines). Car enfin, promettre une mise à jour gratuite, c'est reconnaître que le jeu est incomplet. Dans ces conditions, est-ce honnête de le sortir? Peut-on imaginer qu'un roman soit un jour édité sans le deuxième chapitre qu'on pourra obtenir un peu plus tard, l'auteur ne l'ayant pas terminé? Pour revenir à Outpost, quel besoin Sierra avait-il de le sortir si vite sans attendre d'ajouter ces options et surtout de corriger les nombreux défauts (se reporter au test)? Sierra avait besoin de faire rentrer de l'argent frais rapidement, mhh? Plus sérieusement, il s'agit là d'un dérapage regrettable que nous n'avions pas assez évoqué, nostra maxima culpa boum boum.

EN VRAC:

• Vous avez été nombreux à réagir au courrier du mois dernier, les uns donnant des conseils pour se passer de 3D Studio, les autres pour prôner le piratage, ce qui était largement prévisible, ça fait des années que ça dure et que ce faux débat ne nous intéresse pas. Ne pas vouloir ou ne pas pouvoir payer l'essence parce que que le véhicule a déjà coûté très cher, c'est ce à quoi revient le piratage, sachant quand même que c'est un peu gros de dire, une fois le petit bolide acheté, qu'on ne connaissait pas le prix de l'essence...
Quant à 3DS, certains lecteurs (parmi lesquels Sébastien Finot de Forbach et l'anonyme TSG) conseillent l'utilisation de programmes freeware ou shareware comme POV (Persistance of Vision) ou Luxart.
• Par pitié, arrêtez d'écrire "CD-ROOM", vous êtes encore trop nombreux à faire l'erreur. Le terme de CD-Rom vient de "Compact Disc - Read Only Memory". Rien à voir avec une notion de pièce ou de je ne sais quoi.
• Je souhaite rétablir la vérité: ça n'est pas moi qui écris les lettres de relance pour le réabonnement, il y a juste une signature, c'est tout. De ma vie, jamais je n'écrirai "don't forget" ou "all together ensemble", sur la vie de ma mère la molle!
• À Fred, à propos de "Viva Bertaga!": oui.
• Merci à tous ceux qui ont écrit pour nous faire part de leurs critiques (bonnes comme mauvaises) à propos de la nouvelle formule de Joy. Une remarque quand même, au passage: le coup des photos déformées et la présentation des testeurs, c'était un gag, pour nous moquer gentiment.

édito

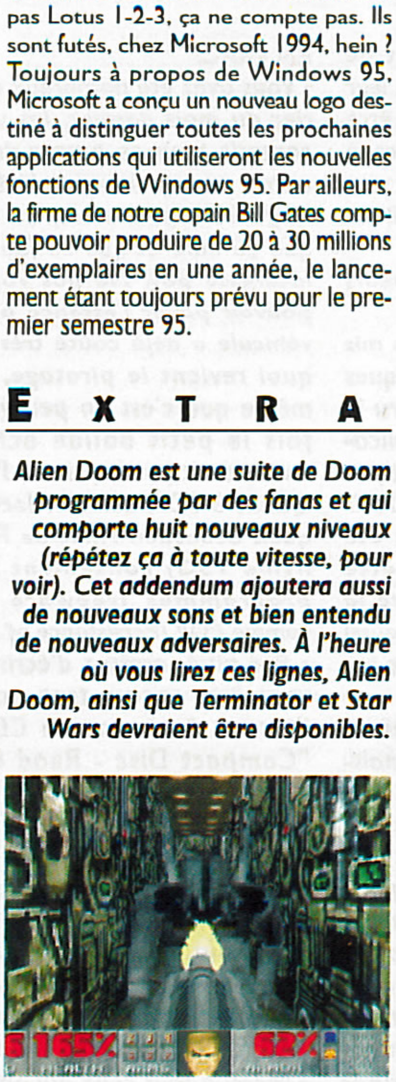
L'année 93, qui devait être l'année de l'explosion des consoles, s'avère être l'année où les consoles ont commencé à <u>décliner</u>. Le marché est en voie de saturation. D'ailleurs, c'est logique: quand on est en train de travailler sur son micro et qu'on veut se détendre cinq minutes, il est plus simple de cliquer sur une icône que d'aller allumer une console et une télé. Pendant ce temps, Philips expérimente pour le marché européen un service de vidéo à la demande. Les tuners adaptables à des PC ou des Mac fleurissent. La fameuse «station», qui intégrera télé, ordinateur, minitel, chaîne hi-fi et autres applications domotiques approche à grand pas. L'heure n'est plus aux machines dédiées. Nos micros ressemblent déjà à des <u>usines à gaz</u>, avec des cartes son, des cartes vidéo, des cartes de compression, d'acquisition, de commande, etc. Et les <u>vôtres</u>?

Chicago

Finalement, Microsoft a annoncé que la nouvelle version de son soft Windows ne s'appellerait pas Chicago mais Windows 95. Microsoft a même ajouté que ce nom permettra aux utilisateurs de savoir qu'il s'agit de Windows et quel est le numéro de version. Un peu comme Excel 5, Word 6, Ultima 8 ou Lotus 1-2-3. Ah non, zut, pas Lotus 1-2-3, ça ne compte pas. Ils sont futés, chez Microsoft 1994, hein ? Toujours à propos de Windows 95, Microsoft a conçu un nouveau logo destiné à distinguer toutes les prochaines applications qui utiliseront les nouvelles fonctions de Windows 95. Par ailleurs, la firme de notre copain Bill Gates compte pouvoir produire de 20 à 30 millions d'exemplaires en une année, le lancement étant toujours prévu pour le premier semestre 95.

EXTRA

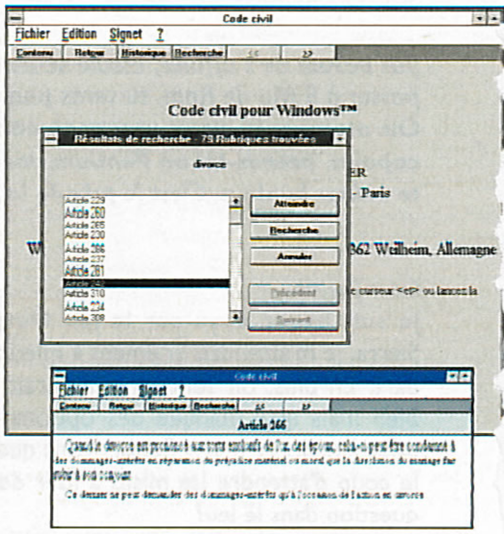
Alien Doom est une suite de Doom programmée par des fanas et qui comporte huit nouveaux niveaux (répétez ça à toute vitesse, pour voir). Cet addendum ajoutera aussi de nouveaux sons et bien entendu de nouveaux adversaires. À l'heure où vous lirez ces lignes, Alien Doom, ainsi que Terminator et Star Wars devraient être disponibles.



SimCity 2000 Amiga et CD-ROM

Bon, tout est dit dans ce titre, mais je sens confusément que vous voulez en savoir plus. Or donc, sachez que le jeu de Maxis sort pour Amiga 1200 et 4000 en version installable sur disque dur. En ce qui concerne le CD ROM, c'est sur PC que ça se passera, avec de nouvelles fonctions comme par exemple la possibilité d'importer de nouvelles banques de dessins. Une version 2000 disquette est également annoncée pour Windows.

The Law



Nul n'est censé ignorer les règles du jeu de loi. Encore faut-il avoir eu l'occasion de l'aborder. Dans ce but — et aussi afin de gagner des sous —, Micro Application propose donc un Code Civil pour PC fonctionnant sous Windows. Disposant d'un mode hypertexte, Code Civil inclut un mode de recherche rapide et permet l'impression de ses articles préférés. Pratique, mais on aurait préféré un logiciel expliquant comment la détourner.

Pas ceinture

Notre vieux vieux cyber-copain Compaq (qui nous offre des «Hollywood ? Musica !» quand on veut s'arrêter de fumer) a déclaré vouloir passer à 20 % de parts de marché d'ici deux ans, alors qu'il en détient aujourd'hui 15 %. Le copain Compaq a même dit qu'IBM ne lui faisait pas peur, qu'il allait l'écrabouiller et que sa mère la molle. On est en train de planter une de ces zones, nous, un vrai plaisir.

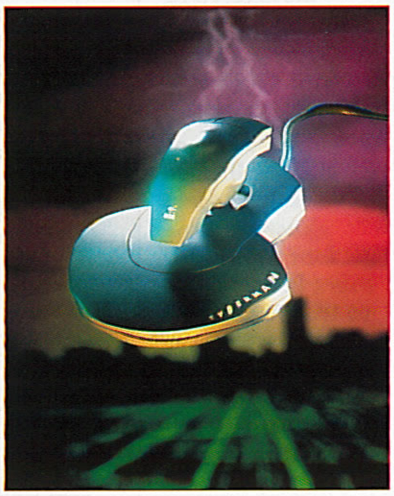
MYST SUR PAPIER

C'est à notre connaissance la première fois que ça arrive, un jeu vidéo va faire l'objet d'une adaptation sous forme de roman. Le jeu, c'est Myst et le bouquin sera écrit par les auteurs du jeu aidés d'un romancier. Publication prévue aux États-unis dans un an, au moment de la commercialisation du jeu Myst 2.

●● Samsung a mis au point le premier chip de DRAM de 256 Mo, carrément. Commercialisation prévue pour 1997, pour un prix naturellement complètement inconnu. Allez, 100 balles ? Chiche, Samsung ? ●● C'est au tour de Pete Sampras de faire l'objet d'un jeu vidéo, avec Pete Sampra Tennis de Spectrum Holobyte prévu sur consoles Megadrive et Game Gear. ●● Le microprocesseur Alpha AXP 21164 de DEC est le premier à franchir le mur des 300 MHz, excusez du peu. Intégrant plus de 9 millions de transistors, il serait d'après DEC

Bzzz...

Logitech annonce la sortie d'un kit comprenant le Cyberman ainsi que le jeu Megarace légèrement modifié pour l'occasion. En effet, cette version de Megarace prendra en compte les caractéristiques du Cyberman, caractéristiques que je vais me faire un plaisir de vous énumérer extemporanément. Le Cyberman est une manette tactile permettant, grâce à ses 6 degrés de liberté, de mieux diriger un jeu en 3D. Un système de "réponse tactile" permet, dans une certaine mesure, de ressentir les chocs subits pendant un jeu en faisant vibrer la manette. Pour répondre à une lectrice de Carpentras, non, on ne peut pas se masser les rides du cou avec le Cyberman.



Brume 2

L'équipe de Cyan est en train de travailler d'arrache-pied à la suite de Myst. À l'époque de sa sortie, nous l'avions qualifié de "plus beau jeu du monde". Quelques mois plus tard, c'est toujours le cas. Myst 2, dont le scénario commence là où celui de Myst I s'arrêtait (c'est pour cela qu'on en parle comme d'une suite) sera encore plus beau et comportera des animations plein écran. Il sortira sur Mac CD-ROM, puis sur PC CD-ROM. Aucune date n'est prévue, mais la rédaction l'attend avec impatience.



Pas battu

IBM serait sur le point de lancer une nouvelle gamme de PC familiaux, en abandonnant du même coup sa gamme PS/1. Sept modèles Aptiva seraient ainsi lancés pour concurrencer les Presario de Compaq (notre vieux copain de toujours qui nous offre des barres chocolatées quand on a un petit creux). En d'autres termes, si IBM pouvait écrabouiller Compaq, ça lui ferait un bien fou, sur la vie de sa mère la molle. A noter que ces nouveaux modèles seraient tous équipés d'un lecteur CD-Rom, d'un répondeur téléphonique, d'un système de reconnaissance vocale et d'une automatisation des tâches.

PIRATES GOLD

Six personnes ont été arrêtées en septembre aux États-unis pour avoir volé des numéros de cartes de crédit qui leur ont servi à s'offrir du matériel informatique et des pièces d'or ! Après avoir obtenu des informations confidentielles en piratant un système informatique et une messagerie vocale, l'équipe du "Dr Demonicus" avait facturé ses achats à des universités ou à des établissements publics. Les six jeunes (ils ont tous moins de 25 ans) risquent de 10 à 50 ans de prison et jusqu'à plusieurs millions de dollars d'amende. Avec un peu de bol, au bout de quelques mois, le reste de l'équipage viendra les échanger contre un otage d'importance.

Sea, Soft and Sun

Après 2 000 boissons, 300 sandwichs, 250 pizzas et 200 cafés, les participants sont allés se coucher assez contents de cette Coding Party, sauf ceux qui avaient bu 200 cafés (un peu speeds) et ceux qui avaient englouti 200 piz' (un peu barbouillés). On n'a rien retrouvé de ceux qui sont allés danser après avoir englouti 2 000 boissons gazeuzes. Dans la catégorie démo, c'est Oxygene (1er et 3e) et Dreamdealers (2e) qui ont raflé les prix sur Amiga. Pour les intros, Bomb (AG), Eclipse (PC) et Silicon (AG). Côté Gfx, Nova, Ivory, Hmd/Psychotrope. Enfin la musique avec Cryptoburnners, Nova et Ivory.

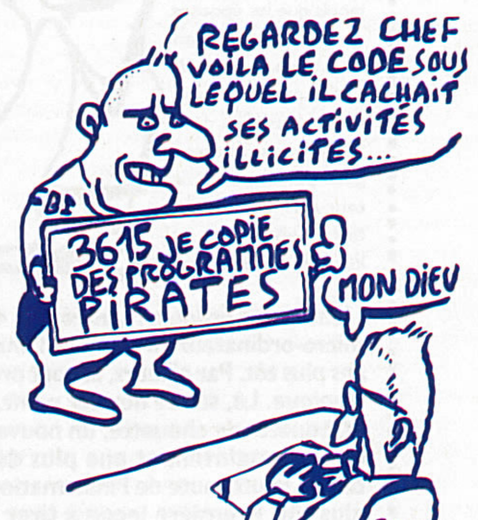
Ceinture

Ça continue de sabrer sec chez Big Blue. IBM vient en effet de mettre un terme au sponsoring qu'il assurait depuis plusieurs années avec le tournoi sportif The Fiesta Bowl qui se tenait chaque année à Phoenix. C'est un peu comme si la BNP décidait d'arrêter de sponsoriser le tournoi de Roland Garros. Ok, ça ne se produira jamais chez nous en France, ça n'est pas comparable, ok, j'arrête de nous faire du mal.

FAITS DIVERS (1)

Comme chaque mois, nous vous relatons un ou plusieurs faits divers ayant un rapport plus ou moins direct avec la micro. Si ça ne vous plaît pas, fermez ce magazine, sortez un briquet, brûlez le canard puis allez faire quelque chose de plus intéressant, go east, go south, take the map, put the plasma into the blue box with the pataquès's head.

Un Américain de 43 ans a été arrêté pour avoir diffusé sur son BBS (Bulletin Board Service : une sorte



de serveur 3615, en plus rapide, en plus beau et en plus intéressant) des copies pirates de programmes. Dans la maison (c'est le décor) de Kenadek (c'est le nom du méchant), les agents du FBI (ce sont les héros) ont trouvé plus de 200 programmes (c'est la preuve) que les abonnés au service pouvaient copier (c'est le bon plan). Il risque jusqu'à six ans de prison et 275 000 dollars d'amende (c'est les boules). C'est à ce jour la première fois qu'un opérateur de BBS est arrêté, l'organisation luttant là-bas contre le piratage ayant décidé d'en faire un exemple en demandant une amende supplémentaire de cent mille dollars par copie.

PAR MC DAX, MC MOULINEX ET LEUR MÈRE LA MOLLE

plus de deux fois plus rapide que les Pentium et PowerPC. ●● La version Mac de Wolfenstein 3D devrait disponible aux USA depuis le 23 septembre. ●● Intel vient de rejoindre une association de constructeurs de modems (AT & T, Hayes, Rockwell, etc) travaillant actuellement sur la standardisation des appareils voice-plus-data, ces modems qui permettront de faire passer la voix et des données sur la même ligne téléphonique. Ça devrait être réglé dès la fin de cette année, la commercialisation suivant quelques mois plus

Les études et sondages du mois

• Ding dong, vous êtes un homme américain d'une quarantaine d'années, vous êtes marié, vous avez un enfant ou plus, vous bénéficiez d'un bon revenu, vous avez un micro-ordinateur chez vous et la sonnette de votre jolie maison fait ding dong, on vient vous interroger, salut c'est pour un sondage oh dur dur. Il a permis de montrer que les individus correspondant à ce profil considèrent que leur PC est plus intéressant que la télévision. D'ailleurs, ils y passent plus de temps (treize heures par semaine) que devant le petit écran (neuf heures), en se plongeant pour un tiers d'entre eux dans le cyberspace via Internet, Compuserve ou d'autres réseaux. Leur passion est communicative puisque près de 90 % de leurs enfants utilisent



eux aussi l'ordinateur huit heures par semaine, tandis que les épouses ne s'y collent que pendant quatre heures. Les jeux vidéo n'attirent que 40 % des personnes interrogées par le constructeur AST tandis qu'un tiers d'entre elles utilise des softs éducatifs.

• Une autre étude a montré que 47 % des actifs américains ont utilisé un micro-ordinateur au cours de l'année dernière, contre 25 % seulement dix ans plus tôt. Par ailleurs, ils sont près d'un tiers à pratiquer le courrier électronique. Là, sur ce dernier point, ça sent un peu la vantardise…

• Chouette de chouette, un nouveau sondage aux States, yeepee yeepee. On sait maintenant que plus de 50 % des américains connaissent le terme «autoroute de l'information», ils n'étaient qu'un tiers quatre mois plus tôt. Première leçon à tirer de ce sondage : le bourrage de crâne fonctionne toujours aussi bien. Seconde leçon : quand ils seront 100 % à connaître le terme, ils commenceront à le mettre en application. C'est vrai, quoi, imaginez un peu que l'on ait inventé la roue sans que l'humanité ne sache comment ça s'appelait, le bordel que ça aurait été, pfiou…

• Plop ! Une étude ! En voici une réalisée aux États-unis, quelle surprise, et qui indique que des études précédentes avaient probablement été par trop optimistes. On n'est pas rendus, tiens, si les analystes se plantent (et puis ça nous étonne à donf, qu'ils se plantent, on ne s'y attendait pas du tout du tout…). Et donc, cette fameuse étude menée par un institut californien montre qu'il y aurait finalement moins de micro-ordinateurs que prévu dans les foyers américains, avec seulement 27 % des foyers équipés contre les 35 % généralement admis jusque-là. Alors que ces 27 % intègrent les vieux ordinateurs familiaux comme les plus récents, ça ne va pas s'arranger de sitôt pour tous ceux qui avaient misé sur un fort développement, une très grande majorité des personnes interrogées (près de 85 %) ne projetant pas de s'équiper tout de suite. Mais le pire est à venir : parmi les possesseurs de micro-ordinateurs sans lecteur de CD-Rom, il y en a 82 % qui ne comptent pas en acheter dans les six prochains mois. La cyber-déception de la mort !

• Une étude menée par notre confrère américain MacWorld montre que le service de vidéo à la demande n'intéresse aujourd'hui qu'un tiers des utilisateurs de services online. Conclusion hâtive : les deux tiers de ces utilisateurs sont des ploucs, leur mère la molle.

L.V.I.

Le CD numéro 3 de notre confrère La Vague Interactive sortira le 13 ou le 16 octobre, j'ai oublié. En fait, l'information intéressante, c'est qu'il y aura au sommaire une interview de Terry Gilliam, l'auteur de Brazil et de tant d'autres choses qui me font mourir, sa mère la molle. Ça se trouve dans les FNACs, je crois, et c'est vendu 150 francs, mais j'ai oublié. C'est Gilliam qui me branche, le reste je m'en balance.

Quelle année, déjà ?

EA Sport, l'une des divisions d'Electronic Arts où tout le monde se balade en survêt dans les couloirs (le port de crampon est toutefois interdit à cause de la moquette), annonce la sortie de Fifa Soccer 95, NHL Hockey 95, Medden NFL 95, NBA Live 95 et Rugby World Cup 95. CA 95 sortira en 95 sur Sega 95. On change la couleur du maillot, on modifie l'équipe et hop ! le tour est joué.

FAITS DIVERS (2)

Décidément, ça n'arrête plus : cinq jeunes américains (dont trois mineurs) ont été interpellés pour s'être introduits frauduleusement dans le réseau informatique gérant les différentes bibliothèques d'équipements scolaires ou universitaires de l'état d'Ohio. Ils s'étaient amusés, juste pour le fun et sans bien se rendre compte des risques qu'ils prenaient, à modifier les conditions d'accès au réseau. Juste pour le fun et rien que pour s'amuser, le juge pourrait les condamner à un an et demi de prison et jusqu'à 2500 dollars d'amende par tête de pipe.

Enfin des Vidéo CD !

Avec près de six mois de retard, les premiers titres Vidéo CD débarquent enfin. Ubi Soft distribue à lui seul trois documentaires pouvant être visionnés sur n'importe quelle machine, pourvu qu'elle soit équipée d'une carte de décompression MPEG (CD-I, PC, Macintosh, Amiga CD32 et bientôt 3DO). "One Small Step" vous invite à revivre les premiers pas de l'homme sur la lune, "The history of Aviation Part I", les débuts de l'aviation et "D-Day" les opérations du débarquement.



Hélas, mieux vaut parler anglais pour en saisir les dialogues. De plus, c'est drôlement cher pour quelque 70 minutes de vidéo : 299 balles, rien que ça ! Quant au CD-I, il dispose toujours d'une petite avance grâce à son catalogue de films Digital Vidéo qui s'enrichit de deux nouveaux titres (en français pour le coup) : "Éclair de Lune" avec Cher et Nicolas Cage ("Birdy") et "Goldfinger" (le troisième 007).

Collectionnez JOYSTICK

Commandez les anciens numéros

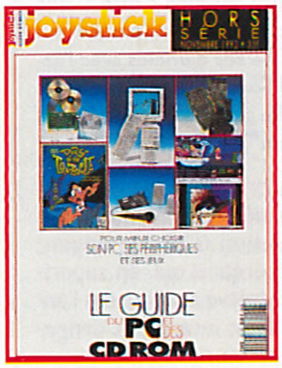
25F l'exemplaire (frais de port inclus)



LA BIBLE DES POKES VOLUME 1



LA BIBLE DES POKES VOLUME 2



HORS-SÉRIE GUIDE PC CD-ROM

Commandez les hors séries

30F l'exemplaire (frais de port inclus)



JOYSTICK 40



JOYSTICK 41



JOYSTICK 42



JOYSTICK 43



JOYSTICK 44



JOYSTICK 45



JOYSTICK 46



JOYSTICK 47



JOYSTICK 48



JOYSTICK 49



JOYSTICK 50



JOYSTICK 51

Les solutions parues dans Joystick

45 Alone in the Dark 2	47 Innocent until caught	47 Police Quest 4
50 Beneath Steel Sky	49 Iron Helix	43 Prince of Persia 2
49 Critical Path	47 King Quest 6	49 Quantum Gate
41 Day of the Tentacle	50 Kyrandia 2	47 Sam et Max
47 Dracula Unleashed	48 Lands of Lore	44 Simon the Sorcerer
47 Gabriel Knight	47 Leisure Suit Larry 6	39 Space Quest V
46 Gobliiins 3	49 Myst	39 The Short Grey
47 Inca 2	51 Perihelion	50 Ultima 8

BON DE COMMANDE

A retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à : Joystick, "Service VPC", BP 21, 10350 Marigny-le-Chatel

HORS SÉRIE

☐ Guide PC CD ROM ☐ Bible des pokes 1 ☐ Bible des pokes 2

Je commande ..... numéros à 30F soit un total de .... F

ANCIEN(S) NUMÉRO(S)

☐ N° 40 ☐ N° 41 ☐ N° 42 ☐ N° 43 ☐ N° 44 ☐ N° 45

☐ N° 46 ☐ N° 47 ☐ N° 48 ☐ N° 49 ☐ N° 50 ☐ N° 51

Je commande ..... numéros à 25F soit un total de .... F

Montant total à régler .... F

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par :

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom .... Prénom ....

Adresse .... Code postal ....

Ville .... Age .... Ordinateur ....

tard. ●● NEC lancera au début de l'année prochaine et au Japon un service de vidéo à la demande. Ce n'est qu'un début puisque seuls 200 utilisateurs pourront y accéder simultanément. ●● La cyber-date du mois : le 14 décembre. Avec beaucoup de vert fluo, une tête de pataquès déformée et des effets plasma tout autour. ●● IBM Japon cherche à rassembler une dizaine de constructeurs asiatiques (Hitachi, Toshiba, Acer, etc) autour d'un projet de micro-ordinateur standard pour le marché chinois. Il s'y vend seulement

les ID que Marcel aimait

Dans Doom "le sale jeu" 2, le cheat-mode pour jouer au passe-muraille n'est plus "IDSPISPOPD" mais "IDCLIP". Comme quoi les gens d'ID œuvrent pour le bien de l'humanité en lui facilitant la vie de tous les jours… Seulement, il faut que l'humanité accepte d'abord de coller de sales croix gammées dans les couloirs du métro et de flinguer des gamins préalablement pendus. Donnant-donnant, quoi.

POWER !

Digital Integration annonce la création prochaine du label "Power Plus" qui distribuera des classiques de Microprose à bas prix.

BEATLES CONTRE ZIMMERMAN ?

Bob Dylan a accusé Apple de vouloir lui piquer son nom, la firme projetant de commercialiser un nouveau CD appelé Dylan, tout simplement, alors qu'Apple avait assuré qu'il s'agissait uniquement d'un nom de code utilisé pendant la période de développement. Décidément, la pomme ne fait que des bourdes (école du rire : elle a des pépins !), nous vous avions parlé il y a quelques mois de ses démêlés avec l'astronome Carl Sagan (Apple travaillait sur une nouvelle gamme de micros surnommés "Sagan").

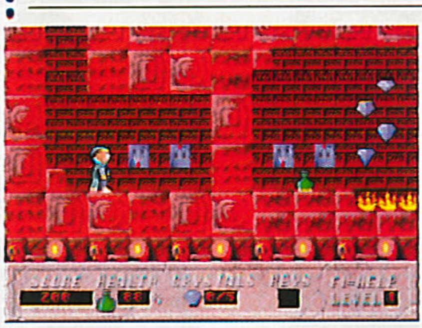
Au Japon, des propriétaires de salles de jeu qui diffusaient des amphétamines par la climatisation (c'est un dopant musculaire et cérébral qui, en supprimant la fatigue, enlève aux joueurs l'envie de partir; c'est interdit et dangereux) ont été arrêtés.

FAITS DIVERS (3)

Si vous collectionnez des images pornographiques, faites attention à ne pas le faire au boulot, vous pourriez finir en prison. C'est ce qui risque d'arriver à deux américains de San Francisco qui travaillaient dans un laboratoire d'armement nucléaire et qui utilisaient les ordinateurs de la boîte pour y stocker plus de 90000 écrans, dont 35 représentant des scènes de pédophilie. Près de 15 personnes pouvaient les télécharger, c'est un journaliste du Los Angeles Times qui est tombé dessus en surfant sur Internet. L'un des deux hommes risque jusqu'à six ans d'emprisonnement.

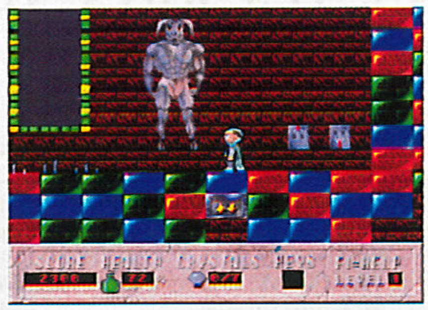
SEGA ET AT&T : RATÉ

Sega et AT&T avaient pour projet d'équiper la Megadrive du premier d'un modem conçu par le second et qui aurait permis de jouer à deux tout en discutant par la même ligne téléphonique. Hélas pour Sega, AT&T a finalement tout annulé en affirmant vouloir se recentrer sur d'autres activités, manière de dire poliment qu'il avait des choses plus palpitantes à faire. Quant à Monsieur Sega, pas vexé, il a décidé de concevoir ses modems lui-même et pour moins cher, avec un fil tendu entre deux pots de cyber-yaourts.



C'est complet

Logitime distribue dans le commerce la version complète du jeu shareware Hocus Pocus (Apogee). Pratique si l'on ne dispose pas d'un modem pour le télécharger. Comment ça, vous ne savez pas que Hocus Pocus est un superbe jeu de plates-formes ?



TCI, l'un des géants américains des télécommunications, vient d'avaler TeleCable, l'un des géants américains du câble, pour un milliard de dollars et des brouettes. Rigolez, rigolez, ils seront bientôt chez nous.

pôles positifs

Une expérience originale a récemment eu lieu sur le réseau Internet dont le succès augmente de manière constante au fur et à mesure que le grand public y accède. En attendant, c'est un message qui a été transmis à partir d'un brise-glace se trouvant au Pôle Nord vers une station du Pôle Sud, par liaison satellite. C'est la première fois que ça arrive et c'est amusant, on trouve, nous : ça ne sert à rien pour le commun des mortels, mais c'est réjouissant, il y a encore des trucs rigolos dans la micro.

CANAL MICRO

Une nouvelle chaîne de TV vient de voir le jour aux USA, et si elle nous intéresse c'est parce qu'elle ne diffuse 24 heures sur 24 que des émissions liées à la micro-informatique : initiation pour les débutants, softs éducatifs, programmes dédiés au Mac et au PC, télé-vente, etc, il ne manque qu'une émission consacrée aux jeux sur micros. Vite, vite, hardi les gars, deux plaques de polystyrène, une vieille chambre à air, une planche de contreplaqué, un pot de Nutella, construisons-nous un radeau et rendons-nous vite là-bas pour les aider !

IBM ET LA POLITIQUE

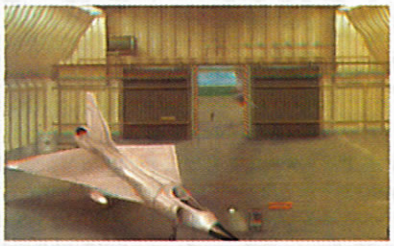
Les responsables d'IBM ont invité leurs 110000 salariés (il faut le dire vite, ça change tous les mois) à se mobiliser politiquement en faisant pression sur leurs députés et sénateurs pour faire échouer le projet de loi sur la santé mis au point par l'administration Clinton, une loi qui mettrait en danger les intérêts financiers d'IBM. Et s'ils refusent, ils sont virés, leur mère la molle.



trois cent mille unités par an mais une explosion du marché est prévue dans les prochaines années. ●● Un éditeur bulgare propose le Coran sur CD-Rom, consultable en anglais, en allemand et en français. Comme ils étaient racistes, ils ne l'ont pas fait en arabe, et allemant prend un d à la fin, banane. ●● Sega, déjà très réputé pour ses machines d'arcade (Virtua Racing, ça vous dit quelque chose ?), va racheter Data East Pinball, le deuxième constructeur mondial de flippers. ●● Chapeau au quotidien Libération, qui en moins de dix

DOMARK INTERACTIVE

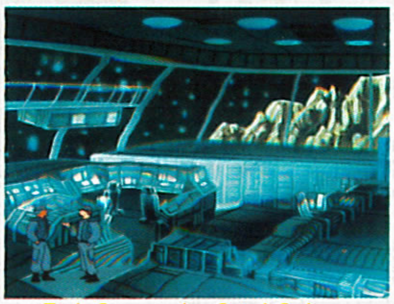
L'éditeur anglais, à qui il sera beaucoup pardonné bien qu'il ait cédé à la tentation d'apposer la mention "Interactive" près de son nom — comme si tous les jeux ne l'étaient pas ! — m'inspire des phrases alambiquées. Euh, où j'en suis moi ? Ah oui, voilà ! L'éditeur anglais annonce pas mal de nouveautés pour la fin de l'année. Cerberus sur PC CD, ainsi que Absolute Zero, Test Pilot et Tank Commander sur PC, PC CD et Macintosh CD. À l'exception de Cerberus, jeu d'aventure, les autres titres seront des jeux d'action.



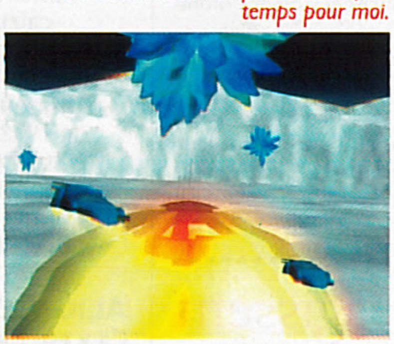
Cerberus. Ah non, c'est Test Pilot.



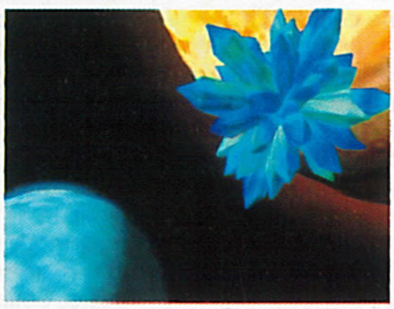
Absolute... Non, pardon, Tank Commander.



Tank Commander. Oups! Cerberus, au temps pour moi.



Absolute Zero. Non! Ah si, c'est ça.



Euh... 'tends... Ouais, Absolute Zero.

Multicarte

Creative Labs sortira prochainement une tripotée de cartes pour PC. Outre la carte 3DO dont on vous parle dans les pages consacrées à l'ECTS, sont annoncées la Soundblaster AWE 32 (32 voix MIDI E-mu 8000), la Videoblaster RT300 (aquisition vidéo) et la Videoblaster MP400 qui inclura la technologie MPEG.

COMMODORE, ALORS ?

Il n'y a pas grand-chose de neuf au moment où nous écrivons ces infos de dernière minute le 17 septembre. Le liquidateur de Commodore n'a toujours pas annoncé sa décision et aucun repreneur n'a pour le moment été désigné.

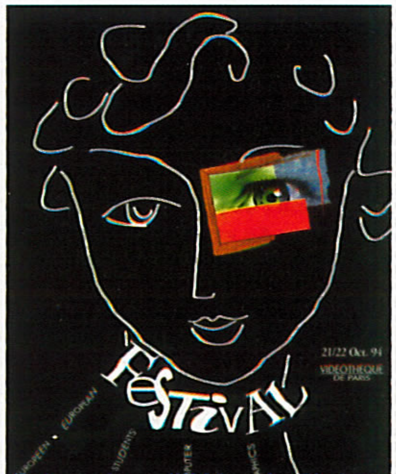
David Pleasance, de Commodore UK, lui avait pourtant envoyé une nouvelle proposition valable pendant dix jours, délai après lequel il se réservait d'abandonner toute idée de reprise. Cela dit, concrètement, le liquidateur avait quelques jours de plus pour annoncer sa décision. Et ça ne serait de toutes manières pas forcément réglé, puisque la justice américaine pourrait très bien vouloir mettre son nez dans les comptes de la maison-mère.

Pleasance a fait le forcing tout au long de ces dix jours pour tenter de séduire le public et indirectement le liquidateur : en cas de succès, le nouveau Commodore qu'il présiderait écoutera toutes les idées exprimées par les utilisateurs, il soutiendra les développeurs en leur prêtant plein de machines, il commercialisera très vite le lecteur CD pour l'A1200 ainsi que le boîtier d'extension pour la CD32. Enfin, clou du show, il évoque la création d'une carte qui permettrait à tous les utilisateurs PC de faire tourner des applications Amiga.

En attendant toutes ces merveilles, si jamais des nouvelles relatives à Commodore nous parvenaient, nous n'hésiterions pas à vous interrompre en les diffusant sur notre serveur.

SÉRIEUSEMENT BRIDÉ

Sega est bien content, il a reçu une bonne nouvelle. La justice chinoise a accusé une société locale de fabriquer et de vendre des copies des jeux et des matériels du constructeur japonais. Pour le moment, elle a été condamnée à quelque chose comme quinze mille francs d'amende (vu le niveau de vie là-bas, ça doit faire dix à vingt fois plus. Allez, trente), a fait détruire les copies et lui a fermement interdit de recommencer.



Présenté par l'INA et le Cinéma Georges Méliès de Montreuil, le "2e Festival Européen de la Jeune Création en Infographie" se tiendra à la Vidéothèque de Paris les 21 et 22 octobre 1994. Prolongement d'Imagina, ce festival, destiné à débusquer les talents de demain, permettra de découvrir de nombreuses œuvres.

BATTU

Au cours d'un tournoi organisé par Intel, un indien (du genre Gandhi, pas Géronimo) a réussi à battre aux échecs le programme Chess Genius 2 tournant sur Pentium, celui-là même qui venait de battre les grands Kasparov et Nikolic. D'après les experts, c'est au 16ème coup que l'ordinateur a fait une erreur digne d'un débutant (et accessoirement indigne d'un soft dont le développement a dû coûter des plaques et des plaques), ce qui a permis à Viswanathan Anand de le mater 38 coups plus tard. Ah ces indiens alors, ce qu'ils sont cyber-fortiches, tout de même.

LES LICENCIEMENTS IBM DU MOIS

Chaque mois, IBM ferme un truc, coupe des machins, réduit des babioles ou restructure des bidules. Ce mois-ci, les salariés d'IBM comprendront une loi économique simple : à force de fermer, de couper, de réduire et de restructurer, il n'y a plus assez de boulot pour tout le monde, c'est forcé. Et donc, ce sont 3000 employés qui partiront. En ayant appris une loi économique, ce qui n'est pas donné à tout le monde.

jours à consacré deux de ses unes (la première page) à la micro (la première à propos des baisses de prix d'IBM et de Compaq, la seconde concernant le réseau Internet) ainsi qu'un dossier consacré aux encyclopédies sur CD-Rom ou sur réseaux. ●● Un virus aurait été introduit sur le système informatique chargé de centraliser les résultats électoraux des dernières présidentielles au Mexique. On ignore s'il a pu détruire des informations. ●● Encore un nouveau jeu de baston sur consoles, mais pas avec n'importe qui puisque,

Descartes a joué (et gagné) !

Deux bonnes nouvelles pour les amateurs de jeux de plateaux ce mois-ci. En effet, Descartes, l'un des éditeurs les plus célèbres de notre beau pays, vient d'acquérir les droits du fameux "Diplomacy", grand précurseur des wargames sur plateau. Rappelons qu'il s'agit là d'un jeu de géopolitique internationale mettant aux prises les puissances européennes du début du XXe siècle (Autriche-Hongrie, Allemagne, France, etc.) dans une lutte impitoyable (mais pas seulement guerrière) pour le contrôle de



points stratégiques vitaux. Du coup, le jeu est relooké pour l'occasion, et comporte à présent un superbe plateau cartonné, entièrement redessiné, ainsi que des pièces plus luxueuses. Si vous n'aviez pas l'original, voilà l'occasion ou jamais ! À ce moment-là, Monsieur Descartes s'est dit que, tout compte fait, la nouvelle présentation de Diplomacy lui plaisait beaucoup, et en a profité pour faire subir le même traitement à Junta (prononcez "rounta"), l'un de ses plus grands hits. À vous les joies du coup d'État, de la dictature et de la corruption avec ce classique à l'humour féroce et au cynisme à toute épreuve, lui aussi amélioré avec de nouveaux billets, pions et plateau de jeu. Beaucoup moins complexe que Diplomacy, pardon, Diplomatie, Junta s'adresse surtout à ceux qui veulent passer de franches soirées de rigolade avec quelques amis.

NOMCON



La sortie de Mortal Kombat 2 sur les consoles 16 bits a déclenché la colère de Sherry Loofbourrow, président d'une association regroupant près de 5000 représentants d'écoles de Californie. Vous connaissez la rengaine, il s'agit de dénoncer la violence omniprésente dans les jeux qui, tout comme les séries TV, affirme-t-il, contribue directement à la violence dans la société. Le brave homme a probablement raison, mais il oublie qu'aux States, comme dans les jeux vidéo, il suffit d'aller chez le marchand pour acheter des armes, malgré le vote récent d'une loi restreignant leur vente libre. Naturellement, ça, ça ne contribue pas directement à la violence, non, c'est beaucoup plus délicat qu'il n'y paraît, il faut nuancer. Nuancer à donf.

ABUS CYBERGEREUX

L'ordinateur de l'honorable université de Wales, Royaume-Uni, a fini par saturer, les responsables ont été obligés de vider ses disques durs, bourrés jusqu'à la gueule d'images pornos qu'un des étudiants informaticiens s'amusait à télécharger sur des serveurs américains. Si jamais sa mère la molle apprenait ça...

ils réagissent

AT&T vient de créer une cellule d'investigation chargée de détecter et de poursuivre les pirates qui ont développé ces dernières années des combines pour ne pas payer les appels internationaux (voir les News du mois dernier). Ça va barder, promet AT&T, qui assure vouloir jeter les pirates en prison.

INTERNET EN FRANCE

Ça fait un bout de temps qu'on vous baratine avec le réseau Internet. Si vous disposez d'un modem, d'un micro et d'un peu d'argent, vous pouvez vous aussi y accéder. Parmi toutes les solutions existantes, nous avons pour le moment retenu celle de France-Net. Pour plus de renseignements, composez le 3615 FRANCENET ou connectez-vous au 36 68 14 40 (2,19 F/mn). Si vous voulez nous écrire, mon adresse à moi c'est mamere@la.cyber.molle. Ah non, pardon, c'est micdax@email.francenet.fr.



Titus sortira prochainement Virtua Chess sur PC. Ce jeu d'échec en S-VGA bénéficiant d'une interface graphique 3D et permettant de tourner autour de l'échiquier, annonce un niveau ELO de 2300. Le moteur de calcul qu'il utilise s'est déjà distingué dans de nombreux tournois : Champion du Monde Amateur en 1990, 2e à Madrid en 1992 (toutes catégories) et 1er sur PC, 2e au Championnat du Monde de Blitz à Munich, et nul contre le 12e joueur mondial. Bref, il devrait vous rétamer.

ALIGATO DANKE GRAZIE

Ça y est, c'est fait, Apple vient d'autoriser plusieurs sociétés à commercialiser leurs propres machines compatibles Mac. Hélas, au moment où j'écris ces lignes, non seulement nous ne connaissons pas le nom de ces sociétés, mais en plus j'ai faim. On parle d'Olivetti, de Fujitsu et de Mobius (Allemagne), chacune d'entre elles s'interdisant de proposer une version en anglais et de s'attaquer au marché américain réservé à Apple. En France, avec Bull et Goupil, on est plutôt mal barrés. Comment, pas Goupil ? Sans blague ?


QUARANTINE
Available for PC CD-ROM
and PC Compatibles
GAMETEK
GAMETEK France, BP 251, 69152 Décines Charpieu Cedex, France.

dans «Shaq-Fu», c'est la nouvelle star du basket américain, Shaquille O'Neal, qui tapera sur les cyber-méchants. Time Warner annonce la sortie prochaine de "Mirage", un roman qui sortira en même temps que son adaptation sur CD. L'un des auteurs est le scénariste de The 7th Guest et il paraît que ce sera très triste, à vous faire couler toutes les larmes de votre corps. Je suis impatient de voir ça, tiens. Silmarils commercialisera prochainement les jeux Ishar I et 2 ainsi que Transarctica sur support CD-ROM PC au prix de

Plus vrai que nature

Reneco, l'un des spécialistes incontestés de l'extension dédiée aux simulateurs de vol, et plus particulièrement à Flight Simulator, récidive avec un produit plus réaliste que jamais réservé davantage — de par son prix élevé — aux aéroclubs qu'aux particuliers. Le "simulateur" est constitué à la base d'une vraie coque d'ULM dont les commandes sont reliées au PC et sur laquelle vient prendre place un moniteur de 20". L'apprentissage peut donc s'effectuer en position réelle. À partir de 50 000 F. Reneco : (1) 60.03.96.38



APRÈS-APRÈS-DEMAIN

Fuji Photo vient d'annoncer la mise au point d'un nouveau lecteur de disquettes 3 pouces et demi. L'originalité de la chose réside dans sa capacité, de 100 à 200 Mo, pour un coût trois fois moindre qu'un disque magnéto-optique. Comme ça s'installera sans problème sur les bécanes existant aujourd'hui, que ne coûtera pas plus cher et que c'est 30 % plus rapide qu'un lecteur de disquettes traditionnel, c'est tout bon, ce ne sont que de bonnes nouvelles. La mauvaise, c'est qu'on ne sait pas quand ce sera disponible. À tous les coups, d'ici là, quelqu'un aura trouvé mieux.

UN LECTEUR A LA COOL

C'est en lisant une interview qui lui était consacrée dans le magazine Première que nous avons appris que Mathieu Kassovitz, acteur et réalisateur (Métisse, tout ça) nous lisait régulièrement. Comme il a oublié d'être con, ça nous fait plutôt carrément plaisir. S'il cherche quelqu'un pour lui faire la météo le jour où il sera l'invité principal de Nulle Part Ailleurs, il peut compter sur nous (je déconne, on n'osera jamais).

Bravo !

Le résultat du concours organisé par Compaq et Joystick, dans notre numéro 51, est le suivant. 1er prix: Christophe Fagnon gagne un Compaq Pressario CDS 633 Multimédia. 2e et 3e prix: Joëlle Fabry et Sébastien Choperiano gagnent chacun un Compaq Pressario 433 Monobloc. Du 4e au 10e prix inclus: Guillaume Valdenaire, Jérôme Pretre, Régis Villemin, Julien Maulé, Rémi Fugistier, Henri Julia et Chérifa Benbekhri gagnent chacun un lecteur de CD-ROM bi-vitesse à chargement direct.

Aventure

Steam 94 sortira prochainement sur Amiga The Ultimate Arena, un jeu d'aventure de baston ainsi qu'un jeu d'aventures dont le titre n'est pas connu pour le moment. Appelons-le Machin en attendant.



The Ultimate Arena.



Machin.

L'ARGENT DU CYBEURRE

Devinez quoi, une nouvelle étude ! Celle-ci concerne les services online (Compuserve, America Online, Genie, Prodigy, etc) et montre que parmi les américains qui s'y connectent, seul un dixième s'en sert pour régler des factures ou commander des produits. On est encore loin du compte. Au passage, 65 % de ces utilisateurs sont des hommes, le reste se partageant entre des femmes et une tête de pataquès noyée dans un effet plasma bleu.

Acharnement thérapeutique ?

La société Archos, qui commercialise l'Overdrive pour Amiga, reste fidèle à cette machine et propose Overdrive Combo (Contrôleur disque dur Overdrive plus contrôleur CD) et l'Overdrive + (supporte Enhanced IDE permettant d'obtenir des taux de transfert au double de l'Overdrive, et de monter un disque dur de plus de 528 Mo). Une carte accélératrice ATurbo 1228 équipée d'un processeur Motorola 68020 cadencé à 28 MHz pour A1200 est aussi annoncée.

SCANDALEUX !

Nous aussi, nous avons des informations à divulguer sur la jeunesse de François Mitterrand. Accrochez-vous bien, vous allez prendre une sacrée claque : quand il était jeune (bon d'accord, les circonstances n'étaient pas les mêmes qu'aujourd'hui et tout et tout, mais bon), François Mitterrand, celui qui incarne la France depuis plus de 13 ans, celui que vous connaissez, eh bien quand il était jeune (le scoop de l'année, coco), François Mitterrand (bon, il était issu d'une famille pas facile, ok, mais ça n'excuse pas tout) — vous allez voir ça, c'est un peu fort — (il fallait que quelqu'un le dise), il-ne-jouait-pas-aux-jeux-vidéo. Alors que Chirac, si : «plein, tout le temps, plein pot, c'est inouï ça tout de même, INCROYABLE ce que je jouais. C'est bien simple, il n'y avait pas plus cyber-jeune que moi, pile poil, cyber-jeune que j'vous dis qu'j'étais que quand j'étais jeune».



149F. Il s'est vendu 1 million d'exemplaires du jeu Syndicate dans le monde (tous formats confondus). Espérons que les créateurs avaient négocié des royalties. Infogrames va intenter un procès à l'éditeur du jeu "La maison du docteur Hauzer", décidément trop semblable à "Alone in the Dark". Infogrames sortira prochainement un titre CD-I produit sans Philips. Alone in the Dark 3 PC tiendra sur 14 disquettes. Le jeu Cyberrace s'est vendu à 80 000 exemplaires. Orchid Technology, bien connu pour ses cartes

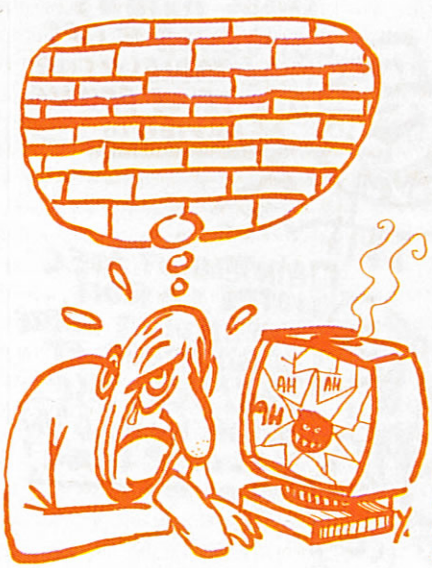
50 Hz



C'est à cette vitesse que tournera P.I.D., une course de voitures pour Amiga 500, édité par Terramarque. Sans être révolutionnaire, la chose devrait apporter quelques bons moments de détente aux fanas de courses musclées. P.I.D. comportera plusieurs types de parcours.

EA OK PR 1 OPA ?

Un analyste financier a récemment lancé un pavé dans la mare en déclarant qu'il verrait bien l'éditeur Electronic Arts se faire manger par un plus gros que lui d'ici quelques mois. Le savoir-faire, les bons résultats et la répartition du capital font de la société une victime idéale d'une prochaine OPA.



APPLE EXPO 94

Cette année, Apple a fait un gros effort dans le domaine qui nous intéresse, à savoir les jeux, en présentant les toutes dernières nouveautés sur Mac : Sensory Overload, Lost In Time, Rebel Assault, Prince of Persia 2 et j'en oublie. Ça change des sempiternels (mais excellents) Hellcats et autre Shanghaï qu'on voyait depuis des années.

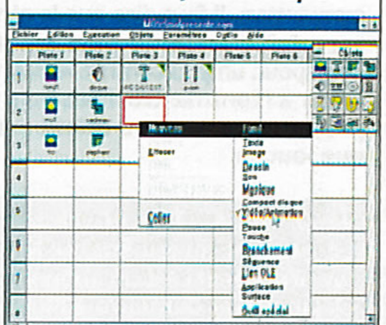
En dehors des jeux (j'exagère, ça ne représentait pas un centième de la surface totale), l'Apple Expo était l'occasion de présenter les nouveaux modèles (PowerMac, LC630, Newton version française), les nouvelles technologies (Système 7.5, Quicktime 2.0) et d'annoncer des baisses de prix. Comme chaque année, Apple Expo était surtout l'occasion pour les utilisateurs de profiter de promotions extrêmement intéressantes.

Honni soit qui mal y vérole

Depuis le 13 août dernier, un virus informatique a détruit bon nombre de données en Allemagne en hommage au 33ème anniversaire de la construction du Mur de Berlin. L'hymne national est-allemand retentit, un message affiché à l'écran déclare que les données ont été détruites sur ordre du Conseil des Ministres du gouvernement Est-Allemand, puis un autre message apparaît : "Honni's last revenge : I'll be back", Honni étant le surnom d'Honnecker, ex-dictateur de la RDA.

Orchestre

Sans être l'égal de programmes aussi réputés que Macromind Director (développé sur Mac et bientôt sur Windows), Le Multimédia Orchestré de la société française Myclog permet à tout un chacun de créer des présentations multimédia. Le corps du programme est une grille présentant verticalement des pistes et horizontalement l'enchaînement temporel des objets multimédia. L'interface, très simple, permet de disposer, comme sur un storyboard, les différents "acteurs" de la présentation. LMO accepte tout type de données : photos, images, dessins (BMP, metafile, PCX), vidéo, fichiers Midi et son, CD-ROM, vidéo-disque et



même liens OLE avec d'autres applications. Chaque objet peut être paramétré : position sur l'écran, effets de transition genre mosaïque ou stores vénitiens. On a également accès à des objets de programmation qui permettent de définir l'interactivité : boutons de contrôle, temporisation, etc. LMO gère automatiquement la compression des séquences, et un "run-time" peut être utilisé librement pour diffuser les présentations créées sur des systèmes qui ne sont pas équipés du programme. Le Multimédia Orchestré est disponible au prix de 990 F TTC.

Et c'est en couleur !

AB Soft sort Task Force. Aucun rapport avec le jeu du même nom, puisqu'il s'agit d'un pack CD/disquettes PC qui comportera 3 500 clip-arts couleurs vectoriels au format GSM. Task Force Publisher Volume 1, comportant 1 000 clip-arts inédits, est également annoncé. Toujours sur PC, toujours sur CD et disquettes,



il comporte également un utilitaire de retouche sous Windows, ainsi qu'un utilitaire de conversion couleur/NB.

TOUT POUR RIEN

L'association britannique ELSPA (European Leisure Software Publishers Association) tire la sonnette d'alarme et dénonce d'une part les fraudes téléphoniques (appeler à l'étranger sans payer) et d'autre part l'arrivée massive outre-Manche de jeux déprotégés et d'images pornographiques copiés à partir de BBS américains, le tout étant finalement installé et diffusé sur des BBS locaux. L'ELSPA prétend connaître l'identité de la trentaine de Sysops (system operator) proposant ces BBS cyber-illégaux (sur plus d'un millier tout à fait honnêtes) mais regrette que les autorités refusent pour le moment de s'y intéresser davantage en se contentant d'avoir procédé à cinq arrestations ces derniers mois. Ils sont énervés, hein ?

vidéo, fusionne avec Micronics Computer, constructeur de cartes-mère et de périphériques. On ne sait pas encore si l'union donnera lieu à un heureux événement. ●● Creative Labs, passablement énervé par le fait que tout le monde fasse des cartes compatibles Soundblaster, lance un nouveau kit Multimedia CD 16. Accroche de la campagne de pub : "Authentique Soundblaster ne veut pas dire plus cher". C'est ce qu'on appelle faire des rythmes sans en avoir l'air.

CYBERPOTE

Notre cyber-copain Compaq (qui nous fait des bols de chicorée quand on a froid) devrait renouveler sous peu sa gamme Presario. Moi, déjà, j'aurais changé le nom, parce que "Presario" je ne trouve pas que ça fasse jeune. En attendant qu'ils les rebaptisent "Joystick" ou "Ma mère la molle", les nouveaux modèles devraient comporter un lecteur CD, un répondeur téléphonique, des HP stéréo et, en option, un tuner TV. L'idéal pour regarder les Guignols sans être dérangé au téléphone. Et en buvant de la chicorée.

FAITS DIVERS (4)

Deux revendeurs informatiques de New York ont été inculpés de contrefaçon après avoir pris l'habitude de vendre des micro-ordinateurs avec des softs déjà installés... Hélas, ces softs étaient des versions pirates de Wordperfect, Lotus, Word, Windows, etc.

SLOW BIG BLUE

IBM prend de plus en plus de retard dans le lancement de sa nouvelle gamme de machines à base de PowerPC. Aux dernières nouvelles, la commercialisation n'interviendrait pas avant début 95. Pendant ce temps-là, les PowerMac et les Pentium-inside se vendent sans IBM.

L'Université de Seattle peaufine son Virtual Retinal Display ("affichage rétinien virtuel"), une technique qui projette des images directement sur la rétine et qui évite le port de ces fameux casques virtuels tout en offrant une vision stéréo-panoramique. Les premiers appareils devraient être commercialisés l'année prochaine.

L'édition 1994 du salon français SuperGames aura lieu du 30 novembre au 4 décembre, à Paris, Porte de Versailles.

BABY-DOOM

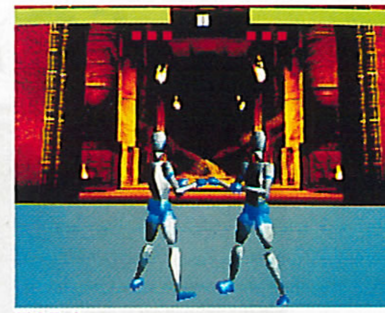
Les possesseurs de DOOM 1.2 (commercial ou shareware) peuvent télécharger sur 3615 JOYSTICK (en 3614, la nuit) le patch permettant de passer à la version 1.666, plus rapide, avec quelques nouvelles options et de nombreux bugs en moins.

LE TRESOR DES PIRATES

L'association américain BSA (Business Software Alliance, regroupant Apple, Autodesk, Microsoft et bien d'autres) vient de lancer à Singapour une campagne de sensibilisation aux problèmes que pose le piratage. Une campagne très bizarre puisque la BSA offrira cinq mille dollars à toute personne qui lui apportera des informations sur les pirates pouvant mener à leur arrestation. Il faut dire que le piratage fait partie du paysage de Singapour, un peu comme le Sacré-Cœur à Montmartre. Mais bon, le procédé reste quand même plus que louche.

Loisirs

Décidément, tout le monde se met aux loisirs ! Après la vague des studios de ciné, voici qu'arrivent les compagnies de télécommunications. GTE, un des géants américains dans le domaine, vient de créer GTE Interactive Media, une structure d'édition de jeux. Outre Jammit, un jeu de basket de rue (cf. : preview dans ce numéro), ce nouveau venu a d'autres titres PC CD-Rom et 3DO dans ses cartons : Rapid Assault, un jeu de voitures à la Doom (c'est la mode !) qui a l'air fort prometteur, et FX-Fighter, un Street Fighter développé par Argonaut (les inventeurs de la puce FX pour Super Nintendo). Le développement de ces deux jeux étant encore loin d'être terminé, on aura l'occasion d'en reparler très bientôt.



FX Fighter



Rapid Assault



Rapid Assault aussi

Joystick fait des heureux !

Le gagnant du jeu Soccer Kid offert par cet abruti de Lord Casque Noir (voir page 89 du Joy précédent) est un abonné (normal, il reçoit Joystick avant les kiosques). Il s'appelle Julien Dejanovic et demeure à Monaco.

Une version de Doom sur Silicon Graphics Irix a été présentée lors du dernier salon SCIGraph. Une autre sera prochainement disponible sous OS/2 et encore une autre sous Linux

JAUNE ET ROUGE

Nintendo accuse la société taïwanaise TSMC de fabriquer des processeurs utilisés dans de fausses consoles Super Nintendo vendues un peu partout dans le monde, ce qui a poussé le géant japonais à demander aux autorités américaines d'adresser un avertissement à Taïwan qui ne lutterait pas efficacement contre les sociétés pratiquant la contrefaçon. TSMC répond que pas du tout et qu'on va voir ce qu'on va voir.

Le Reader's Digest a demandé à Microsoft de lui réaliser de jolis CD-Roms. On ignore encore ce qu'il y aura dessus, mais on ne doute pas une seule seconde que ce sera super intéressant, connaissant le Reader's Digest...



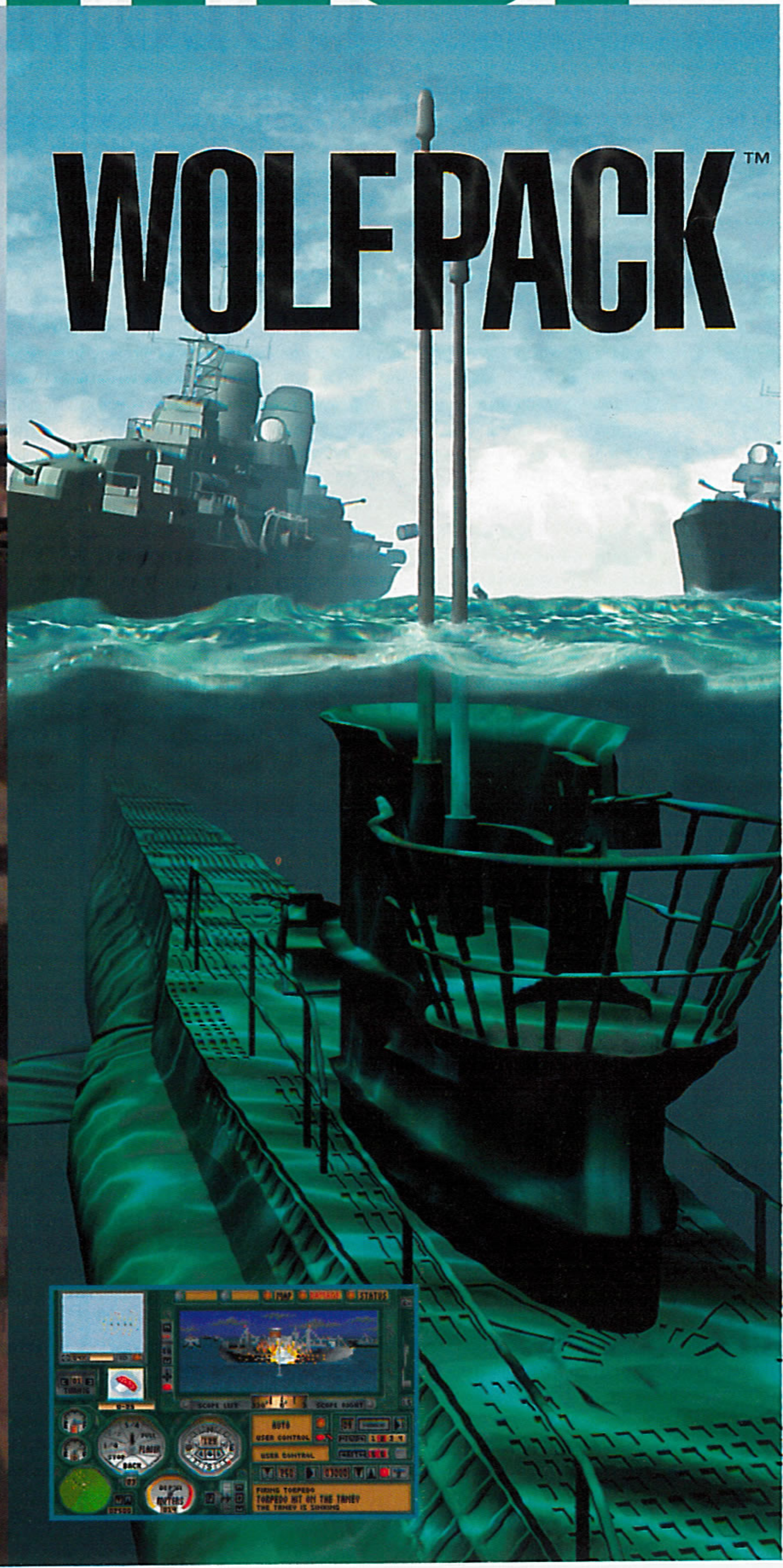
disponible sur CD Rom PC
version française intégrale

air



disponible sur CD Rom PC
Mac disquette, CD Rom Mac

mer



disponible sur PC 3.5 et CD Rom PC
et bientôt en version française intégrale

terre



ECTS LONDRES 1994

My PC is rich!

Une poignée de mois seulement après le CES de Chicago, voici que la planète "jeux vidéo" fait une dernière escale de l'autre côté de la Manche, à l'Electronic and Consumer Trade Show, avant la frénésie totale de la période des fêtes de fin d'année. Pour ce qui est des tendances générales, peu de surprises à l'horizon. Le PC est toujours, et plus que jamais, dominateur de ce marché, et le recul des consoles japonaises que nous annoncions au printemps pour la précédente édition de L'ECTS (Ça avait du reste beaucoup fait rire certains de mes confrères de la presse "consoles" à l'époque. Rassurez-vous, ils rient toujours... mais jaune, à présent !) se confirme de manière éclatante, l'actualité console étant aussi épaisse qu'une lame de rasoir. L'Amiga agonise toujours lui aussi, et faute d'un miracle dans les jours qui viennent, sera bientôt mort et enterré. En revanche, la 3DO poursuit sa lente implantation – elle est maintenant importée officiellement par Panasonic en Grande-Bretagne – et le CDI n'en finit pas de nous étonner par la qualité de ses productions à venir. Une chose est sûre en tout cas : avec la floraison des nouveaux logiciels présentés à l'ECTS, ce n'est pas dans les mois qui viennent que nous aurons l'occasion de nous ennuyer, les micros – et Joystick – ont encore de beaux jours devant eux ! Comme dirait Chuby Shekker, "Come on, let's play again, like we did last Christmas..."



© France 2

Europe : La 3DO touche au port

Ça y est, la 3DO est officiellement sortie dans notre belle Europe ! Oh, pas chez nous bien sûr, ce serait trop beau, mais en Angleterre, grâce à Panasonic et sa Real FZ1. Depuis le 1er septembre 1994, les lecteurs 3DO de Panasonic sont en vente dans tout le pays au prix de £ 399,95, soit 3 500 FF environ.

Ce n'est pas pour autant que les réseaux de distribution des logiciels 3DO suivent le mouvement, seuls quelques rares jeux étant disponibles hors-import. Mais enfin, maintenant qu'une antenne 3DO est créée en Europe, la situation devrait évoluer très vite au cours des prochains mois.

Creative Labs n'a pas chômé durant ces derniers mois, et présentait une version définitive de sa carte 3DO à destination des PC. Grâce à cette carte, la société de Singapour pourrait bien révolutionner le marché de la 3DO en élargissant considérablement le parc des machines installées.

Cette offre, disponible en France vers la fin octobre, sera déclinée sous la forme de trois packs. Le premier, minimaliste, ne comprend que la carte 3DO Blaster ainsi qu'un joypad, et n'est donc utile que si vous possédez déjà dans votre machine le couple CD-ROM/Carte son. Le deuxième pack propose la même configuration en y ajoutant un lecteur Panasonic 563B, à vous de vous débrouiller avec votre propre carte sonore. Enfin, la version complète propose 3DO Blaster, joypad, CD-ROM et carte Sound Blaster. Seuls lésés, les possesseurs de PC équipés de CD-ROM d'autres marques que ce fameux Panasonic 563B présent dans tous les packs Creative, devront revendre leur lecteur pour faire l'acquisition du pack, ce qui risque de faire grincer quelques dents. Pour Creative, en position de monopole sur ladite carte, la tentation était trop forte ! (NDLR : Ce genre d'agissement est proprement scandaleux. En fait de monopole, Creative va surtout réussir à saborder le lancement de la 3DO à qui la carte aurait pu profiter, les possesseurs de PC ne souhaitant peut-être pas tous acheter en plus une nouvelle machine complète. Revendre mon Nec triple vitesse pour acheter un lecteur Creative ? Ah ah ah !).

Laissons un peu de côté le hardware à présent, et voyons ensemble les quelques nouveautés présentées par les éditeurs pour la plus puissante des consoles actuellement disponibles.

► Alone in the Dark

EDITEUR : INFOGRAMES - STANDARD : 3DO



Grâce à Infogrames, vous allez très bientôt pouvoir retrouver l'ambiance sinistre estampillée "HP Lovecraft" du manoir de Derceto, et pas dans un obscur clone asiatique, cette fois ! Après le succès énorme qu'il a connu sur PC, Alone in the Dark fera bientôt son entrée sur 3DO. D'après ce que nous avons pu en voir, cette version semble totalement identique à son homologue PC, et on ne peut manquer de s'interroger sur l'opportunité d'une transcription "telle quelle" d'un logiciel sorti il y a quelques années maintenant. Electronic Arts a prouvé avec Super Wing Commander (sans aucun doute, le meilleur soft 3DO à ce jour) qu'une 3DO bien exploitée pouvait surpasser un PC. Reste à lui emboîter le pas pour les autres éditeurs.

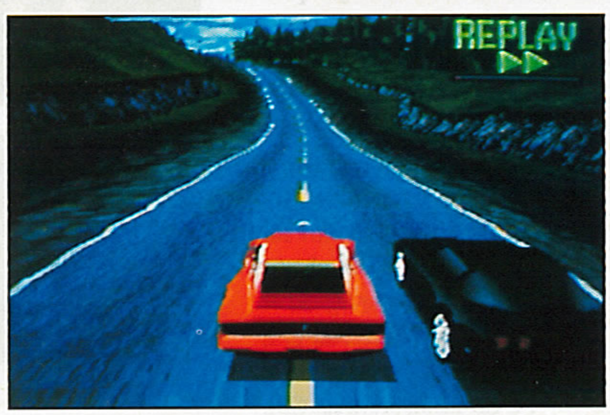


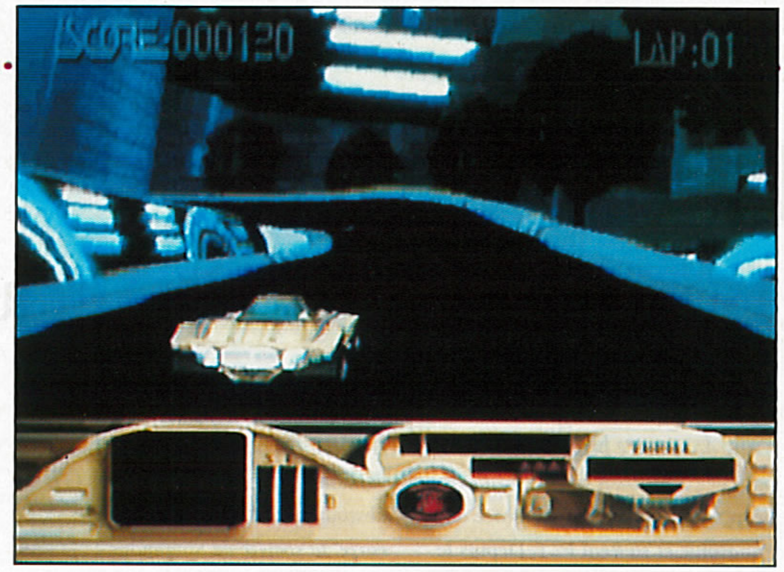


► The Need for Speed

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS - STANDARD : 3DO - SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 94

Enfin, une vraie course sur 3DO ! Il était temps, car autant dans Crash n' Burn que dans Orion Off-Road ou Road Rash, il était nécessaire de tirer (ou frapper) sur son adversaire pour espérer remporter la victoire. Assez de shoot'em up maintenant, place au sport ! Réalisé par l'équipe canadienne responsable des "Test Drive", TNFS exploite bon nombre des ressources de la 3DO. Véhicules et objets divers en 3D mappée, décors digitalisés en plusieurs milliers de couleurs, on voit bien qu'il ne s'agit pas ici d'un bête "portage" du PC ! Sachez pour terminer, qu'il vous sera possible d'admirer chacune des trois grandes courses proposées grâce à trois caméras distinctes, en perspective subjective, juste derrière votre voiture ou en vue aérienne. Cool !

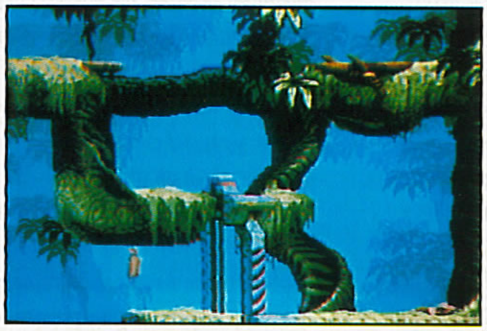




► Flashback

EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE STANDARD : 3DO - SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 94

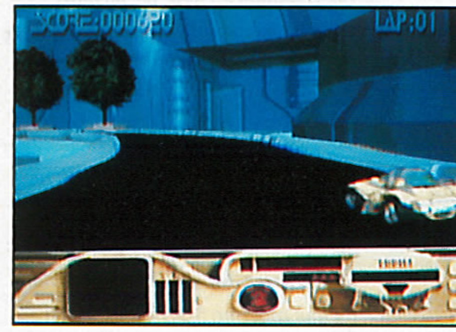
Enfin, et ce sera là la dernière bonne nouvelle du jour, le dernier hit d'Eric Chahi, Flashback, fera, à l'occasion de Noël, lui aussi son entrée sur 3DO. Las, il semble que l'on nous a refait le coup d'Another World, le soft étant pratiquement inchangé depuis sa sortie... sur Amiga ! Enfin, ne boudons pas notre plaisir, Flashback est et restera un super jeu, et tous ceux d'entre vous qui n'ont jamais pu jouer sur l'une de ses versions antérieures, seront ravis de pouvoir ajouter ce bijou de jouabilité à leur ludothèque.



► Mega Race

EDITEUR : CRYO - STANDARD : 3DO - SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 94

À l'opposé de The Need for Speed, Mega Race ne fait pas dans le sentiment ! Car les courses auxquelles vous allez prendre part dans Mega Race sont, elles, sans pitié. Heureusement, il ne s'agit, d'après le scénario du jeu, que d'expériences en réalité virtuelle. La morale est donc sauve. Ouf !



CDI

La marche en avant se poursuit pour le CDI

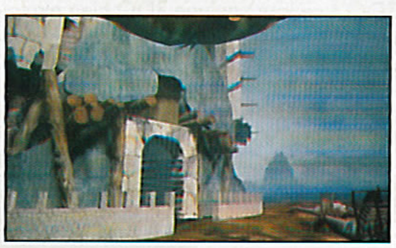
La nouvelle stratégie de Philips, initiée il y a moins d'un an, se poursuit et est maintenant toute proche de porter ses fruits. Rappelons qu'à l'origine, Philips se trouvait devant un problème de taille, engendré par les faibles vente du CDI, dues en majeure partie à des prix bien trop élevés, depuis son lancement. Ce trop petit parc utilisateur n'inspirait guère confiance aux éditeurs, qui freinaient des quatre fers sur les développements CDI. La réaction de Philips, pour ce qui est du hard, était visible à Chicago, avec le CDI 450. Voici maintenant les softs : pour "amorcer la pompe", la compagnie d'Eindhoven n'a pas hésité à payer de ses propres deniers les développements de méga-hits en puissance, s'assurant le concours des meilleurs éditeurs. Signalons à ce propos, avant d'ouvrir la fenêtre sur l'univers ludique du CDI, que Secret Mission, le dernier logiciel de Microïds (voir section "Aventures"), est également, en sus du PC CD-ROM, prévu sur CDI.

► Lost Eden

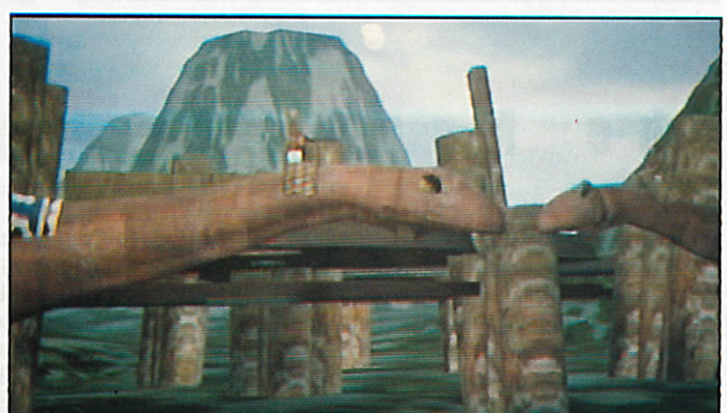
STANDARD : CDI - EDITEUR : PHILIPS - SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 94

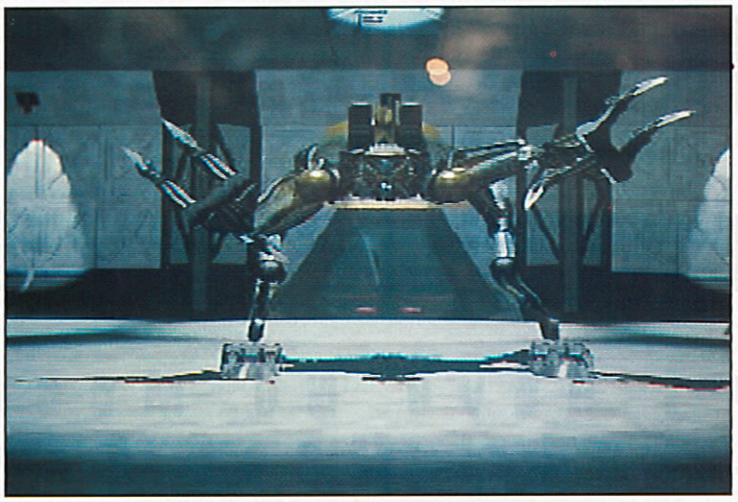
On commence très fort ce petit tour d'horizon avec ce qui sera sans aucun doute l'un des plus beaux jeux jamais sorti sur ce standard. Inutile de revenir trop longuement sur le scénario de Lost Eden, que vous connaissez déjà sans doute pour avoir lu l'une des nombreuses previews de la version PC. Rappelons simplement qu'il s'agit d'un jeu d'aventures vous plongeant au cœur d'un monde imaginaire peuplé d'humains et de dinosaures. Ce que nous pouvons en revanche vous dire de nouveau, c'est que la version CDI de ce hit en puissance est belle à mourir sur CDI ! Les quelques animations que nous avons aperçues laissent parler les possibilités graphiques du CDI, et c'est bien là un domaine où la bécane de Philips n'a rien à envier à personne !







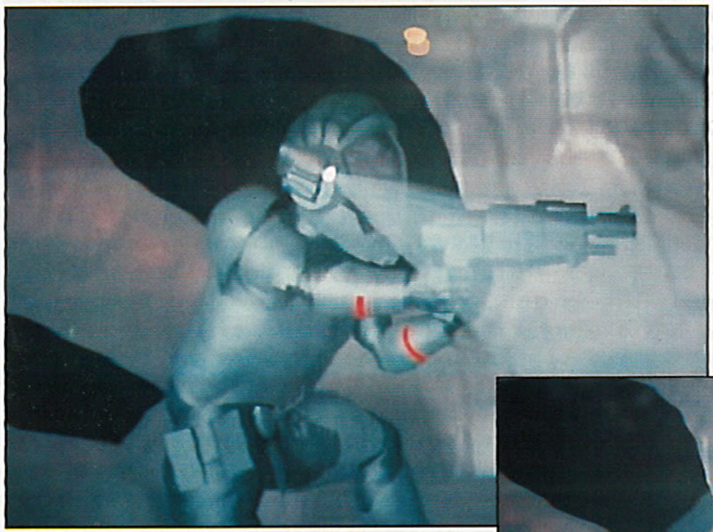


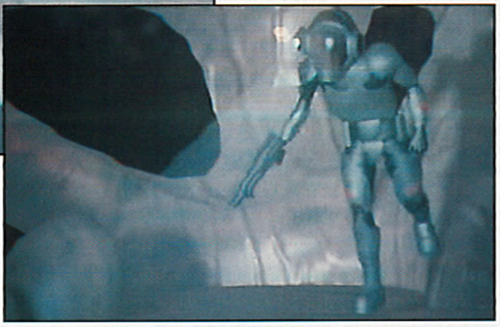


▶ Creature Shock

Standard : CDI - Editeur : Philips - Sortie prévue : Novembre 94

Autre produit majeur sur PC cette année chez Virgin, autre adaptation sur CDI ! Creature Shock, l'un des plus beaux jeux d'arcade à venir, sera lui aussi présent sur ce standard, décidément gâté ces temps-ci. Rappelons pour l'occasion que Creature Shock vous fera vivre, avec des créatures extraterrestres, des rencontres d'un quatrième type (c'est-à-dire qui se terminent très vite à coups de lasers !) jamais décrites par Spielberg. Vous affronterez ces misérables tour à tour en plein espace, à bord de votre vaisseau représenté en vue "poursuite", puis sur la terre ferme, après avoir atterri, en vision subjective. Dans un cas comme dans l'autre, ça "défouraille" sec, et le canon n'a jamais le temps de refroidir !





▶ Rise of The Robots

Standard : CDI
Editeur : Philips



L'incontournable beat'em up de Mirage Software devait sortir sur toutes les plates-formes du marché, il n'est donc guère surprenant de le voir ajouter encore deux cordes à son arc : la 3DO et le CDI. Si la démo que nous avons pu apercevoir sur le stand Philips ne permettait pas encore d'y jouer, elle permettait au moins de constater que les animations du soft seront soignées, les combats alliant un esthétisme de bon aloi à une fluidité de mouvement peu commune sur cette machine. Pour le reste, wait and see...

AMIGA

Amiga : Le compte à rebours final

Si le silence est toujours le mot d'ordre quant à la situation financière désespérée de Commodore, la maigre équipe en place en Grande-Bretagne semble avoir terminé deux prototypes de machines qu'ils ont l'intention de mettre à Noël sur le marché anglais.
Selon notre confrère Amiga Power (septembre 1994), la première de ces deux bécanes se nommerait A1800 et serait composée d'un A1200 couplé à un lecteur de CD-ROM. Vendue à £ 399, soit plus ou moins 3 500 FF , ce nouvel Amiga peut sembler séduisant, mais il est loin de surprendre autant que l'autre réalisation de Commodore UK : la carte Amiga pour PC ! Enfichée dans un slot, cette dernière comporterait l'intégralité du hard de l'Amiga, et permettrait de faire tourner tous les logiciels de la gamme !
Johnathan Anderson, directeur de la communication de Commodore Angleterre, s'il refuse de confirmer de manière officielle l'existence de ces deux machines, demande aux possesseurs d'Amiga de se tenir prêts pour « quelques surprises ».
Que penser de cela ? N'avons-nous pas l'impression d'être menés en bateau depuis quelques temps ? Car cette fois, l'heure est grave ! Il n'est plus temps de tergiverser, plus temps de spéculer sur l'opportunité que le rachat de Commodore intervienne à tel ou tel moment, par telle ou telle société. Cela fait maintenant des mois que la situation se dégrade sur le front de l'Amiga, des mois de stagnation totale et les rumeurs vont bon train. Si la thèse du consortium asiatique semble avoir vécu, les dernières déclarations de David Pleasance – dans un fax adressé aux principaux détaillants Amiga anglais – faisant état d'un prochain rachat par un groupe composé de lui-même, deux cadres supérieurs de Commodore Angleterre, et probablement de quelques banques, apporte un ultime mais mince espoir.
Ultime, car la plupart des stocks sont maintenant vides (une grande chaîne française de distribution avoue ne plus posséder que trois CD32, bradées actuellement à 1 200 F !) et l'Amiga presque déja oublié. On peut penser que si aucune annonce ferme et définitive n'intervient durant le mois de novembre, Commodore ne sera pas présent pour l'échéance de Noël, et l'Amiga rejoindra les Spectrums, Orics ou C64 au cimetière des micros.
Or, en dépit de multiples rumeurs (on commence à avoir l'habitude), la mise à exécution de l'annonce de Mr Pleasance n'a pas eu lieu durant cet ECTS. Dans le pays où l'Amiga est depuis toujours le plus présent, où les magazines dédiés se comptent sur les doigts des deux mains, les stands des divers éditeurs ne présentaient pratiquement pas de jeux Amiga. Team17 adapte tous ses produits sur PC, Renegade également. Et on nous confie chez Flair que la version A1200 de Whizz ne sortirait pas, car « les magasins la refusent ». Nous, nous n'avons pu vous ramener de l'ECTS que quelques maigres nouveautés pour Amiga et CD32. C'est vous dire si on fait la gueule...



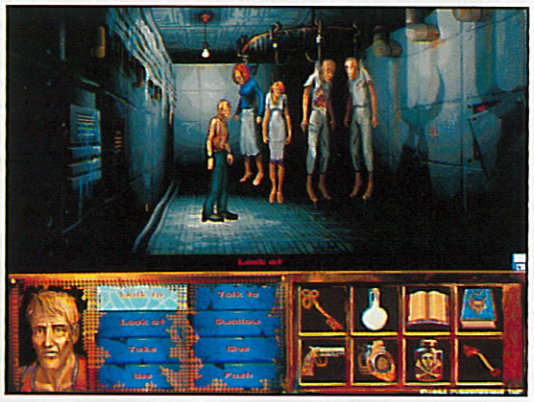


AVENTURE

Voilà une catégorie placée sous le signe des "sequels" chères aux anglo-saxons, ces suites de best-sellers du tonneau de Kyrandia III, Malcolm's Revenge, et la prolongation des déboires de Mike Dawson dans Darkseed II.

► I Have No Mouth And I Must Scream

Editeur : Cyberdreams - Standard : PC CD-ROM SVGA/Mac CD-ROM

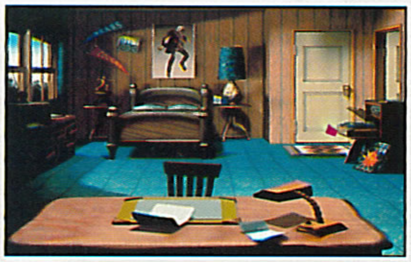


" I Have No Mouth And I Must Scream " (je n'ai pas de bouche et j'ai besoin de crier), en dehors du fait qu'il est le jeu au titre le plus étrange du monde, présente la particularité d'être tiré d'une nouvelle écrite par l'un des écrivains les plus célèbres de la science-fiction américaine, Harlan Ellison. Harlan-la-mitraillette (il a écrit pas moins de 48 livres, 1 200 nouvelles et essais, ainsi que les scénarii d'épisodes de "Star Trek", "Alfred Hitchcock Hour" et "Twilight Zone" entre autres !) ne devait pas être de très bonne humeur le jour où il a pondu cette nouvelle, car l'ambiance de cette dernière, et par conséquent du jeu, est particulièrement glauque. Elle relate l'affrontement entre un ordinateur géant surpuissant doté d'un fâcheux bug – il a détruit la quasi-totalité de l'humanité ! – et le dernier survivant du génocide perpétré par la machine. Devinez qui joue qui ?

► Darkseed II

**Editeur : Cyberdreams
Standard : PC CD-ROM**

Décidément, ce pauvre Mike Dawson n'a vraiment pas de chance ! À peine remis de sa gueule de bois carabinée du premier épisode, voilà qu'il voit à nouveau les aliens du Dark World lui tomber dessus ! À mon avis, s'il en est un qui prie pour qu'il n'y ait jamais de Darkseed III, c'est bien lui ! Comme cela avait été le cas pour le premier épisode, de nombreux décors du jeu, ceux représentant le Monde de l'Ombre, ont été réalisés à partir de planches dessinées par H.R. Giger. Mais cette fois, Cyberdreams s'est également adjugé le concours de Raymond Benson (scénariste ayant collaboré à Return of the Phantom et Ultima VII) pour l'écriture du script. En dehors de cela, Cyberdreams nous promet un univers plus vaste, une aventure plus longue et des dialogues intégralement digitalisés.







► Kyrandia III
Malcolm's Revenge

**Editeur : Westwood / Virgin - Standard : PC CD-ROM
Sortie Prévue : Hiver 94**

O joie, le troisième volet de la saga de jeux d'aventures de Westwood avance à grands pas et semble de plus en plus impressionnant ! Changement complet de ligne directrice avec Malcolm's Revenge, puisque vous ne contrôlez plus le Prince Brandon, gentil héros épris de justice (à la limite de la tête à claque, d'ailleurs) des deux précédents épisodes, mais son ennemi juré, celui-là même qui avait tué les parents de Brandon, brisé la Kyragemme et mis une zone pas possible partout où il était passé, le bouffon Malcolm. Chic, on va pouvoir jouer les méchants, ça nous changera ! Au terme de Kyrandia II, Malcolm avait été statufié par Brandon en représailles du double meurtre commis. Kyrandia III démarre alors qu'éclate un très violent orage, au cours duquel la foudre vient frapper la statue du bouffon félon. Il n'en fallait pas plus pour libérer Malcolm de sa coque de pierre, plus déterminé que jamais à se venger. Et vous allez l'y aider... Voilà pour ce qui est de l'amorce du scénario. Penchons-nous donc un peu maintenant sur les innovations techniques apportées à Malcolm's Revenge. L'une des principales raisons du succès de la série Kyrandia a toujours été les superbes graphismes communs aux deux premiers épisodes. Avec Kyrandia III, Westwood a réussi à frapper encore plus fort que les fois précédentes, grâce à une utilisation intensive de l'image de synthèse pour tous les décors du jeu. Quant aux sprites des personnages, ils ont pris un peu d'envergure et sont plus détaillés. De plus, le soft comporte de nombreuses scènes intermédiaires, elles aussi en images de synthèse, venant accentuer l'aspect lissé du logiciel. Pour compléter le tout, les musiques de Malcolm's Revenge ont été enregistrées en studio, et tous les dialogues bénéficient de digits vocales. Vivement demain !











► Secret Mission

Editeur : Microids
Standard : PC CD-ROM/CDI
Sortie prévue : N.C.



L'action de cette aventure au scénario alléchant se déroule dans les années 60, en pleine guerre froide. Un petit pays asiatique, l'Opalie, est alors la proie des espions de tout bord, d'intrigues et de complots. De par sa position géographique, entre la Birmanie, l'Inde et la Chine, l'Opalie est un point stratégique crucial. Les États-Unis souhaitent maintenir en place le monarque qui régit le pays, foncièrement anticommuniste, tandis que l'Union Soviétique vise sa destitution au profit de son premier ministre Vishaka, plus sensible aux charmes du rouble. Mais naturellement, ni l'une ni l'autre de ces super-puissances ne veut donner l'impression de s'immiscer dans les affaires d'un pays indépendant. C'est dans ce contexte que vous êtes envoyé en Opalie, afin de découvrir puis neutraliser le complot ourdi par Vishaka. Seul problème, vous vous réveillez au tout début du jeu, dans une chambre d'hôtel, complètement amnésique !

JEUX DE RÔLES

Gary Gygax, le créateur d'AD&D, arrive sur micro avec l'équipe de Cyberdreams pour Hunters of Ralk. Va falloir être à la hauteur ! Nous sommes également curieux de voir ce que donnera le premier jeu de rôles de la talentueuse équipe allemande de Blue Byte.

► Hunters of Ralk

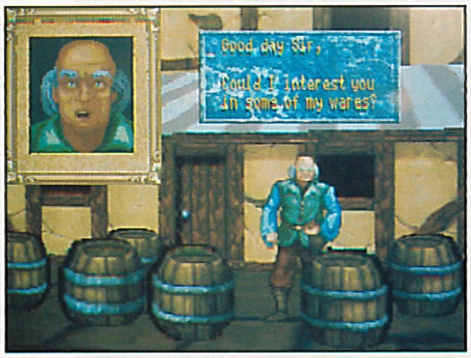
Editeur : Cyberdreams - Standard : PC CD-ROM/Mac CD-ROM



Cyberdreams est un éditeur qui a toujours été fidèle à sa politique de licences. Lorsqu'il a été question de réaliser une aventure fantastique, il s'est tourné vers Giger, et Darkseed a eu le succès que l'on connaît. Après avoir passé en revue la science-fiction (CyberRace, réalisé avec l'aide de Syd Mead, designer de Blade Runner, Tron...), Cyberdreams ajoute aujourd'hui une corde à son arc avec les jeux de rôles. Et cette fois, c'est carrément l'authentique créateur d'Advanced Dungeons and Dragons, le père des jeux de rôles, Gary Gygax, dont ils se sont adjoint le concours. Le développement démarre seulement, mais les quelques ébauches de personnages en images de synthèse sont très belles. Affaire à suivre...

► Daggerfall (The Elder Scrolls II)

Editeur : Bethesda Softworks - Standard : PC CD-ROM
Sortie prévue : Février 95



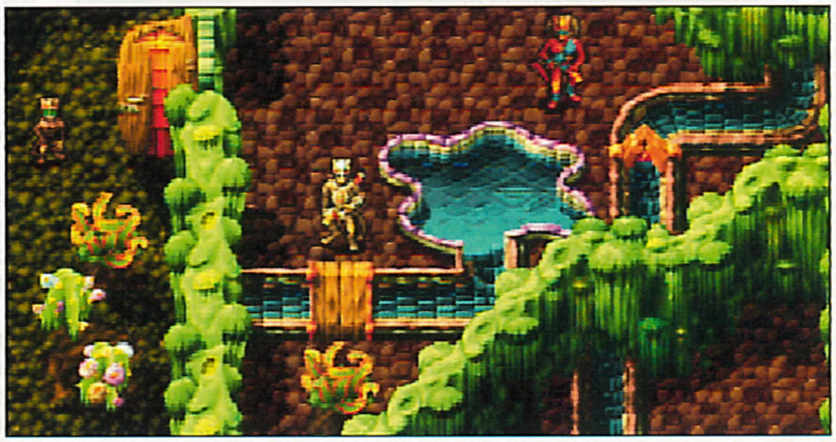




Avec Elder Scrolls, Bethesda a trouvé un bon filon ! Suite au succès rencontré par le premier épisode, Arena, une version CD-ROM améliorée de ce jeu de rôles dont la 3D évoque celle d'Ultima Underworld, devrait sortir très bientôt. Mais on ne compte pas s'arrêter en si bon chemin, et le deuxième volet est déjà en route ! Sous-titré Daggerfall, ce nouvel épisode introduira un moteur 3D entièrement nouveau, fruit de deux ans de travail.

► Albion

Editeur : Blue Byte - Standard : PC CD-ROM
Sortie prévue : Printemps 95



À l'instar d'Hunters of Ralk, Albion est un tout nouveau projet pour Blue Byte, éditeur pourtant plus connu pour son savoir-faire en matière de wargame. Afin de s'extraire de la masse des jeux de rôles, Albion compte sur son système de représentation assez original. L'action peut être visualisée d'au-dessus, à la manière d'Ultima VII, afin de faciliter l'orientation, mais vous pourrez, d'un simple clic, passer en mode 3D, style Doom, afin d'examiner plus attentivement ce qui vous entoure. Enfin, lors des mauvaises rencontres que vous ne manquerez pas de faire, la représentation change à nouveau en une disposition plus proche des jeux de rôles SSI. Dernier détail, Blue Byte affirme vouloir exploiter à fond le support CD afin de créer l'univers le plus vaste jamais connu dans ce type de jeu. Quand on voit la taille que faisait ce même Ultima VII, on mesure mieux la tâche qui attend nos amis teutons...



Quelques "pointures" dans la catégorie arcade, avec, avant tout, les premières démos jouables de Doom II, détaillées plus largement par ailleurs. Le tant longtemps retardé Magic Carpet semble maintenant presque prêt, et Syndicate II fait une timide apparition !

ACTION/ARCADE

► Gargoyles

EDITEUR : DISNEY SOFTWARE
STANDARD : PC - SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 95

Gargoyles est le nom d'une superproduction, un grand dessin animé que Disney s'apprête à lancer sur les télévisions américaines à l'automne. Les héros sont des gargouilles de pierre (bon d'accord, vous vous en doutiez), figées le jour, mais qui s'animent la nuit pour faire respecter la loi. Disney Software ne pouvait passer à côté d'une telle opportunité et travaille d'arrache-pied sur l'adaptation du dessin animé sur PC. Un prochain hit pour Disney Soft ?



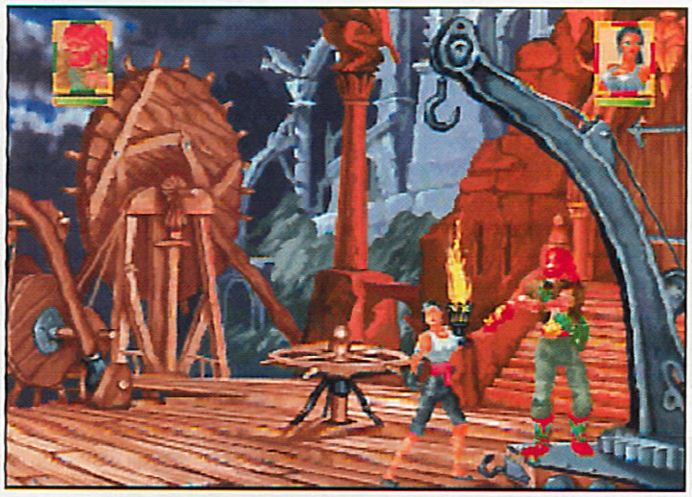
► Master Axe

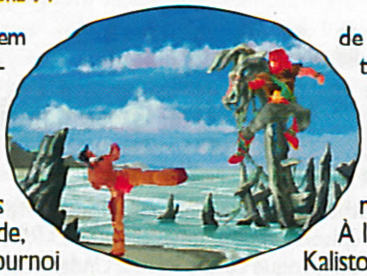
EDITEUR : MILLENIUM - STANDARD : AMIGA - SORTIE PRÉVUE : 17 NOVEMBRE

Développé en collaboration avec Neil Axe, champion britannique de kung-fu libre, Master Axe est un jeu de combat pur et dur. Vous pourrez commencer par vous exercer en match amical, avant de passer aux choses sérieuses en vous inscrivant au tournoi. Là, vous allez successivement affronter un par un toute une série d'adversaires variés, du sorcier vaudou au moine Shaolin en passant par le flic véreux. Afin de demeurer accessible à tous, Master Axe comporte trois niveaux de difficulté.

► Warriors

EDITEUR : KALISTO - STANDARD : PC CD-ROM/MAC CD-ROM/3DO
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 94



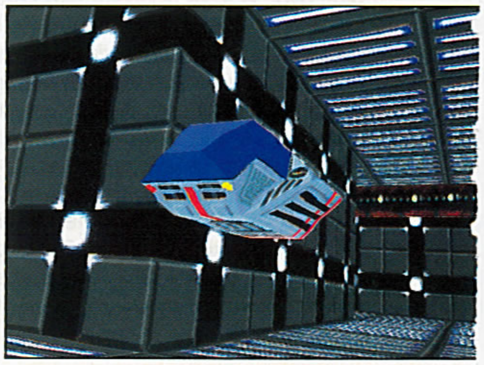


Voici un autre pur beat'em up, mais celui-ci est français, développé par Kalisto. Ici, c'est un "sombre guerrier" (sic) qui a téléporté sur son île les meilleurs combattants du monde, afin d'organiser un tournoi dont le gagnant aura l'insigne honneur de l'affronter. L'"hétéroclisme" est également de mise dans Warriors, puisque sont rassemblés sur l'île, entre autres, une adepte chinoise du kung-fu, un guerrier Masaï, un Irlandais ou encore un punk new-yorkais. Rien finalement que de très classique, pourtant Warriors possède un atout sur ses concurrents directs : un système d'animation révolutionnaire nommé 3D Bio Motion. À l'aide de ce système, Kalisto est parvenu à obtenir une animation aussi fouillée que si les personnages étaient représentés en 3D vectorielle, tout en gardant l'esthétisme propre aux sprites 2D. Signalons enfin qu'à l'instar de Virtua Fighter, il est possible dans Warriors de changer à tout moment d'angle de vue.

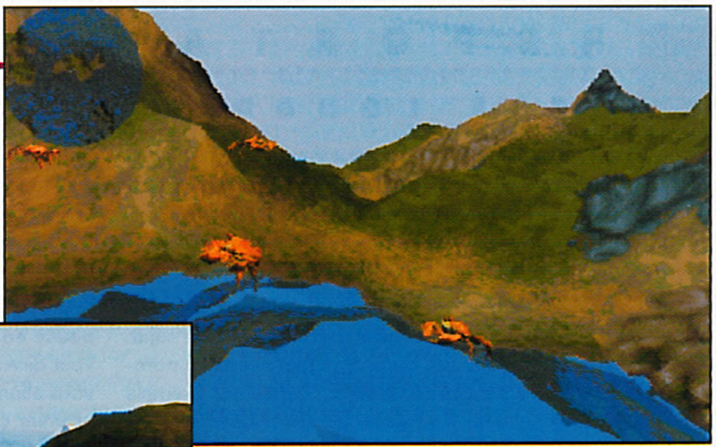
► A-Maze

EDITEUR : KALISTO - STANDARDS : 3DO, POWER PC
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 95

Si je vous dis que ce jeu est prévu sur 3DO, PSX, Saturn, Ultra64 et PowerPC, à quoi cela vous fait-il penser ? Vous ne trouvez pas ? Au RISC, bien sûr, toutes les machines que je viens de vous citer enferment un processeur à instructions réduites. La conclusion s'impose d'elle-même : A-Maze est le premier jeu à ne fonctionner que sur des bécanes dotées d'un processeur RISC. Quels genres de calculs ce jeu doit-il effectuer pour nécessiter une telle puissance de calcul ? Des petits vaisseaux se déplacent à très grande vitesse au sein de ce labyrinthe représenté en 3D, et il ne s'agit pas là d'images précalculées à la Microcosm, mais bien de calculs en temps réel. Mieux, alors que votre vaisseau se déplace, la caméra qui suit vos évolutions vient décrire des cercles autour de vous, et rien ne ralentit jamais. Pour l'heure, le jeu est trop dépouillé pour que nous puissions juger de sa qualité au final, mais une réflexion demeure : que ça va vite !









► Magic Carpet

Editeur : Bullfrog - Standard : PC/ Mac/3DO - Sortie prévue : Novembre (PC) Apres (les autres)

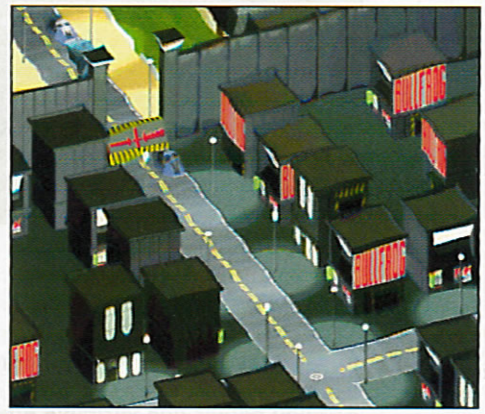
Attendu depuis une véritable éternité, Magic Carpet semble enfin, d'après ce que nous avons vu, être en phase finale. Vous y incarnez un sorcier qui tente de faire main basse sur la totalité des territoires qui composent son monde afin d'y régner définitivement en maître. Bien évidemment, les habitants ne sont pas du même avis et tenteront par tous les moyens de vous arrêter. Mais il y a plus grave : sept autres sorciers, aussi puissants que vous, ont le même projet. Il va donc falloir vous battre pour affirmer votre suprématie. Vite, vous sautez sur votre tapis volant et partez explorer les environs. C'est à ce moment précis que le premier choc vous arrive droit dans la figure : vos déplacements sur le tapis sont d'une rapidité incroyable, vous filez à toute allure entre les montagnes, piquez vers le sol pour entrer dans une tranchée, puis remontez vivement. À aucun moment, il n'y a eu la moindre saccade, le plus petit ralentissement, même lorsque vous glissiez le long de la tranchée, alors que le terrain environnant est géré comme un objet 3D à part entière. Au début de la partie, vous ne disposez d'aucun sort et ne pouvez par conséquent pas tirer, aussi vous faut-il en trouver un rapidement. L'arsenal de sorts – puisque l'on y vient – que propose Magic Carpet est assez impressionnant. Votre "simple" boule de feu est rapidement remplacée par un tir si puissant, qu'il traverse littéralement l'île de part en part, laissant derrière lui la fameuse tranchée dont je vous entretenais, ou encore cette boule d'énergie qui crée instantanément un volcan à l'endroit où elle touche le sol. Le but du jeu est d'arriver à voler l'énergie magique de vos adversaire, ou "mana", afin d'augmenter encore votre puissance. Pour ce faire, il vous faut commencer par tuer un ennemi , ce dernier laissant échapper, avec son dernier soupir, une sphère de couleur or, contenant son âme. Il ne vous reste à présent plus qu'à tirer un sort d'appropriation sur cette boule, et le tour est joué ! À chaque île, il faut récupérer un certain pourcentage de "mana" afin de passer au niveau suivant. Bon plan, une option "réseau local" est incluse en standard dans Magic Carpet, permettant à un maximum de huit joueurs de s'affronter. Franches rigolades garanties !

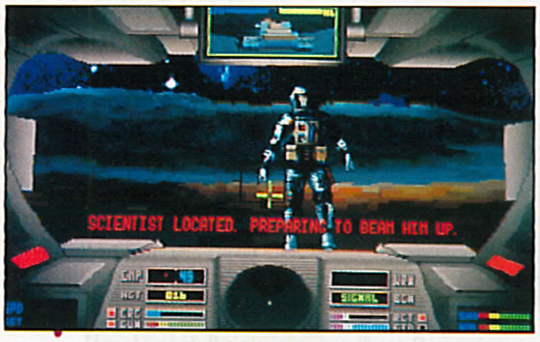


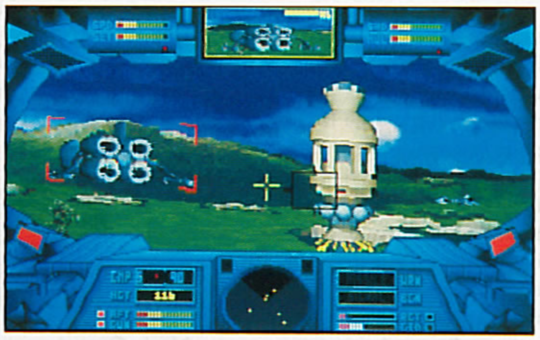
Syndicate II

Editeur : Bullfrog - Standard : PC
Sortie prévue : Hiver 95

Le développement de Syndicate II venant à peine de démarrer, nous ne nous attarderons pas sur le sujet. Sachez seulement que Bullfrog a déjà prévu de nombreuses améliorations de l'original, comme par exemple la possibilité de faire effectuer au décor des rotations en temps réel, afin de pouvoir apprécier le terrain sous tous les angles. Par ailleurs, Bullfrog a d'ores et déjà développé un nouveau système appelé "light sourcing", qui permet de faire varier l'intensité lumineuse en fonction des foyers. Concrètement, cela veut dire que si vous tirez dans un lampadaire ou que vous allumez un incendie, la lumière baissera (dans le premier cas) ou montera (dans le deuxième) en intensité aux alentours. Voilà, ce sera tout pour aujourd'hui, mais d'ici à ce que le soft soit terminé, nous aurons largement le temps de vous en reparler.







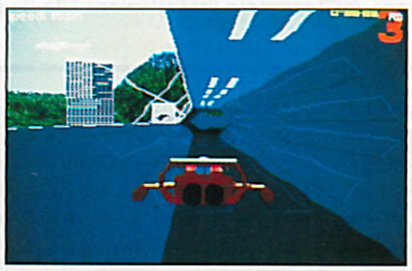
Rétribution

Editeur : Gremlin
Standard : PC/PC CD-ROM

De tous les produits présentés par Gremlin lors de cet ECTS, Retribution est sans doute aucun le plus ambitieux. L'action se déroule en 2396, alors que la Terre est sur le point de déclencher une guerre nucléaire qui aurait pour effet un total holocauste. C'est alors qu'une mission extraterrestre, les Krellans, débarque sur notre planète pour engager les négociations entre les belligérants. Et ça marche ! Tout le monde revient à la raison et la Terre connaît une période de prospérité accrue du fait de nombreuses nouvelles technologies et médecines transmises par les Krellans. Mais quelques années plus tard, les habitants des colonies terriennes les plus éloignées disparaissent sans explication. On se pose beaucoup de questions sur Terre, jusqu'à ce qu'un survivant ne parvienne à rejoindre notre planète. C'est alors qu'éclate l'atroce vérité : les hommes ne représentent ni plus ni moins pour les Krellans que du bétail élevé pour être dévoré ! Lorsque vous apprenez la nouvelle, vous, l'un des éléments d'élite des forces terriennes, la haine emplit votre cœur, et sans réfléchir, vous montez dans votre vaisseau spatial avec un seul but : anéantir la race félone. À partir de cet instant, Retribution pourrait sans honte s'appeler "Comanche sur la Lune". L'action y est représentée de la même manière que ce dernier, avec des routines 3D très efficaces. Rapidement, les Krellans s'aperçoivent que vos intentions ne sont pas qu'amicales, et tout cela dégénère en guerre totale, vous seul contre quantité de tanks et ATC krelliens. En tout, c'est plus de 11 campagnes, elles-mêmes décomposées en 50 missions qu'il vous faudra accomplir avant d'être le premier homme dans l'Histoire à avoir jamais réussi un génocide à lui tout seul. Mais encore une fois, peu importe l'invraisemblance du scénario, les parties d'actions semblent très bien réalisées, et c'est là tout ce que demandent les fans d'arcade.

Slipstream

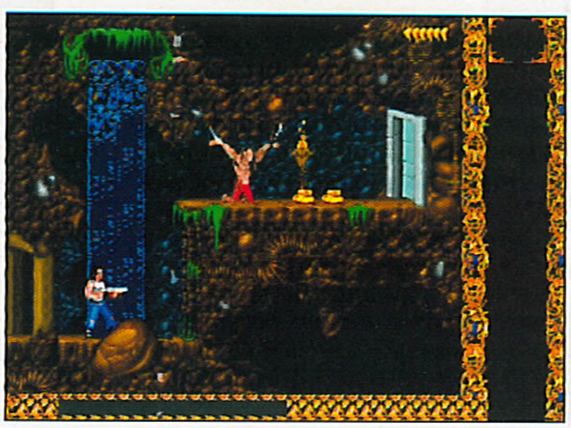
Editeur : Gremlin - Standard : PC



Dans Slipstream, vous allez prendre part à des courses futuristes interdites, effectuées par de petits vaisseaux sur de longues distances. La vision adoptée par Gremlin pour Slipstream est une 3D ombrée et texturée, ce qui permet toujours de s'impliquer davantage dans le jeu. En plus de vous, dix pilotes sont prêts à en découdre et veulent la victoire autant que vous, sur chacun des dix circuits. Aussi devez-vous vous attendre à une compétition acharnée, mais n'est-ce pas là tout ce qui fait le charme d'un tel événement ? une option magnétoscope vous permet de revoir et étudier votre performance entre chaque course. Enfin, la cerise sur le gâteau : vous pouvez opter pour une séparation au milieu de l'écran, afin de pouvoir vous adonner à Slipstream à deux joueurs en simultané. En reliant deux PC par le port série, il est même possible de monter jusqu'à quatre joueurs ! Le pied !

Blackhawk

Editeur : Interplay
Standard : PC
Sortie prévue : Décembre

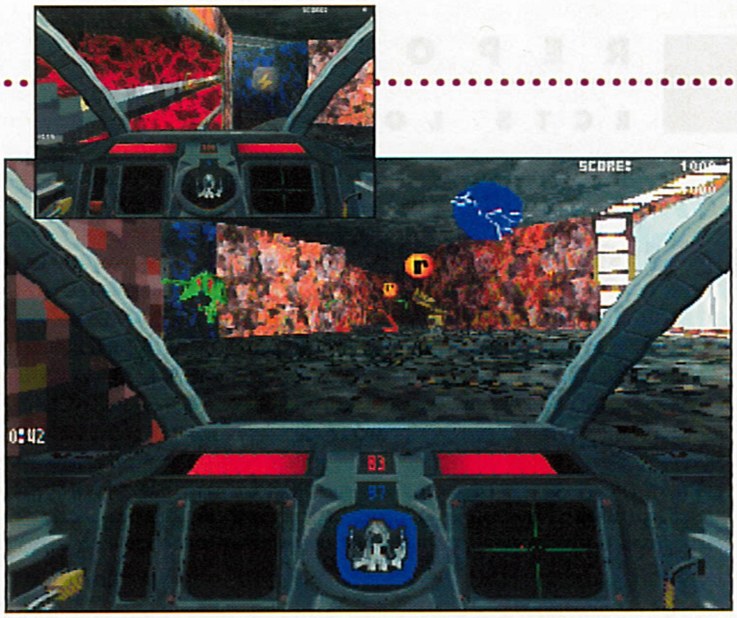


Blackhawk fait partie de cette catégorie de jeux que l'on croyait disparus sur micros avec les 8 bits, celle des jeux mixtes plates-formes/beat'em up. Vous y guidez un fier guerrier en quête d'une gemme magique nommée Lightstone. Celle-ci a été dérobée par un sorcier maléfique qui en tire chaque jour plus de puissance. Vous allez donc vous mettre en quête de son repaire, affronter ses légions avant de parvenir à la confrontation finale.

► Descent

EDITEUR : INTERPLAY - STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

Rien ne va plus dans les mines de Pluton ! Une attaque surprise perpétrée par une race extraterrestre inconnue a fait des dégâts considérables, ainsi que la perte du centre de commande de la compagnie minière Post Terran. Tout indique à présent que les forces aliennes se regroupent en vue de lancer leur prochain assaut sur la Terre. Comme toujours lorsqu'une mission désespérée se présente, c'est vous que l'on choisit (à croire que l'on vous en veut) pour aller nettoyer les galeries minières. Réalisé – comme c'est de plus en plus souvent le cas depuis le triomphe de Doom – entièrement en 3D, Descent a l'avantage de se dérouler en grande partie dans d'étroits boyaux. L'impression d'étouffement et de claustrophobie qui en résulte sert énormément l'ambiance du soft. Et cela sur 30 niveaux. Autrement dit, y a du boulot !





► Novastorm

EDITEUR : PSYGNOSIS - STANDARD : PC CD-ROM/3DO

Vous commencez maintenant sans doute à connaître Novastorm, alias Scavenger 4. Shoot'em up pur et dur, ce logiciel vous propose de prendre en main un chasseur intergalactique afin d'aller exterminer de l'alien comme s'il en pleuvait sur des décors 3D précalculés en images de synthèse. Notons qu'une version 3DO de Novastorm est actuellement prévue, mais... uniquement aux USA ! Ce sont les importateurs parallèles qui vont encore se frotter les mains !



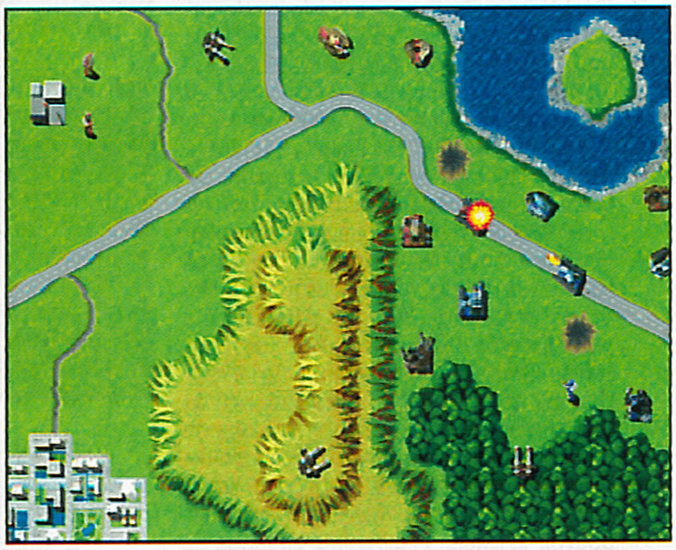
STRATÉGIE

Battle Isle continue d'envahir nos moniteurs, avec le premier data-disk pour BI2 ainsi qu'une version Windows, en S-VGA donc, de BI1. À suivre également, Dominus, un soft qui ne paie pas de mine mais semble receler des trésors de jouabilité.

► Front Lines

EDITEUR : IMPRESSIONS - STANDARD : PC

Fidèle à sa réputation, Impressions nous propose un wargame des plus classique. Dans un futur proche, vous allez prendre en main les commandes d'une armée composée d'hovertanks, de batteries de missiles et autres robots de combat (16 types d'unités en tout) et tenter de la mener à la victoire finale. Le graphisme est en S-VGA, donc très fin, ce qui compense un peu l'austérité de l'ensemble. Enfin, sachez qu'il sera possible d'y affronter un ami via la connection par modems, et que vous pourrez éditer vos propres campagnes.



► High Seas Traders

EDITEUR : IMPRESSIONS
STANDARD : PC - SORTIE PRÉVUE : "BIENTOT"



Ce n'est pas une vie d'être capitaine d'un navire marchand au XVIIIe siècle ! Mais si les voyages au long cours recèlent de nombreux dangers – et pirates – pour les imprudents qui s'y aventurent, ils offrent également l'opportunité de s'enrichir rapidement. Vous allez donc traverser le monde de part en part, achetant puis revendant des marchandises, recrutant des hommes d'équipages et combattant lorsque c'est nécessaire. 120 ports vous attendent, où les prix des marchandises varient selon les alliances politiques et le climat environnant. Cela ressemble donc beaucoup au Pirates ! de Sid Meier, mais cette fois, vous êtes de l'autre côté de la barrière !

Dominus

EDITEUR : US GOLD - STANDARD : PC

L'action de Dominus se déroule dans une contrée inconnue, qui n'est certes pas le lieu de villégiature idéal. Occupé exclusivement par des entités maléfiques, ce pays est le théâtre d'affrontements sanglants entre momies, "ghoules", orques, araignées géantes et autre joyeusetés du même goût. Sorcier redoutable, vous dirigez l'un des quatre clans rivaux et allez tenter de vous approprier la totalité des territoires disponibles. Pour lever votre armée, vous devez tout d'abord envoyer des émissaires collecter pour vous diverses plantes et ingrédients étranges. En effet, c'est en mélangeant certains de ces items (NDLR : Pinky est bilingue, mais des fois, il s'embrouille un peu les paintbrushes) que vous allez donner naissance à vos monstres répugnants. Vous ne connaissez au départ aucune de ces recettes magiques et allez donc devoir expérimenter diverses alchimies afin de trouver le moyen de vous constituer rapidement des forces d'assaut. Mieux, vous pouvez également fondre plusieurs de vos monstres afin d'en créer de plus puissants encore ! Il est également possible d'envoyer chez vos adversaires des espions ou des saboteurs sur les territoires entre les griffes poilues de manière à freiner leur évolution, ainsi que de poser des pièges. S'il n'est pas d'une beauté ravageuse, l'écran de jeu présente tout de même l'avantage d'être entièrement animé en temps réel, comme pouvait l'être Dune II, par exemple. Vous pouvez y suivre l'évolution de la situation et voir vos monstres affronter l'adversaire. Il se passe toujours quelque chose à un endroit ou à un autre, on n'a jamais le temps de s'ennuyer. Assez prometteur, Dominus pourrait bien, s'il confirmait cette bonne impression, trouver une place honorable dans votre ludothèque.







Battle Isle For Windows

EDITEUR : BLUE BYTE
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 95

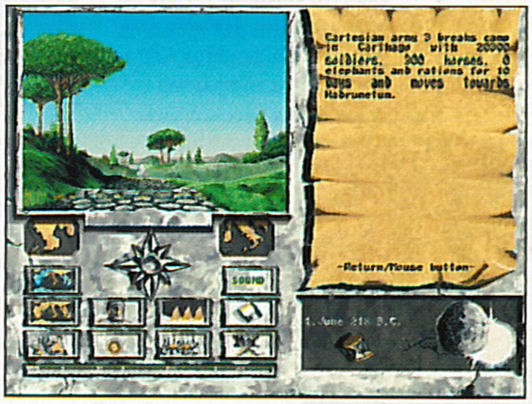
Décidément, la guerre est à la mode ces temps-ci (il suffit, du reste, de regarder le journal télévisé pour s'en rendre compte) ! En dépit de l'absence de numéro à côté de son intitulé, Battle Isle For Windows, sous-titré The Shadow of the Empire, est le tout dernier volet de ce célèbre wargame. En fait, il apporte même des améliorations à la série. Ont été modifiés quelques véhicules, ainsi que la représentation du champ de bataille vue d'avion, en 3D vectorielle ou en 3D en ray-tracing, les véhicules ayant été partiellement dessinés sur Ultr..., pardon, Silicon Graphics. Mais la principale innovation est naturellement la compatibilité de BIFW avec l'environnement graphique de Microsoft. Le graphisme du jeu s'en trouve nettement amélioré, S-VGA oblige, mais un minimum de 8 Mo de RAM est requis pour pouvoir le lancer. Programmé en mode 32 bits protégé, cette version de Battle Isle devrait donc être compatible avec le successeur de Windows, Chicago. Enfin, je vous ai gardé le meilleur pour la fin, deux à six joueurs pourront prendre part au conflit simultanément. Plus on est de fous, plus on tire ! Cette fois, c'est sûr, il faut à tout prix empêcher lansolo de lire cette preview, ou on va encore en prendre pour des mois de louanges effrénés !



Hannibal

EDITEUR : KRISALIS
STANDARDS : PC/A1200
ÉQUIPÉ D'UN DISQUE DUR
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE

Non, Krisalis ne prépare pas une adaptation du "Silence des Agneaux" sur micro, c'est de l'autre Hannibal qu'il est question ici. Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas encore ce chef militaire, sachez qu'il s'agit de l'un des plus grands stratèges que la Terre ait jamais connu, le seul qui parvint avec son armée montée à dos d'éléphant, à mettre en déroute les légions romaines. Mais il commit l'erreur de ne pas poursuivre son offensive vers Rome, alors que les romains étaient dispersés, erreur qui devait lui coûter cher...
Hannibal, le jeu, est une reconstitution de ces événements aussi précise que possible, mais cette fois, vous serez aux commandes de ce wargame des plus classique pour tenter d'écraser votre ennemi juré, l'Empire romain.



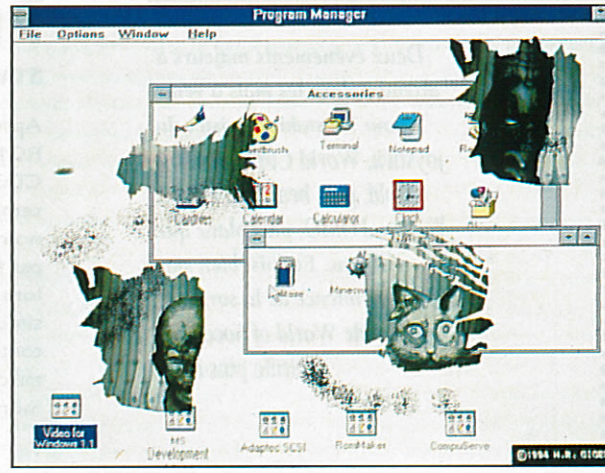
DIVERS

Du premier simulateur de loup jamais réalisé à la poursuite de la furia "économiseurs d'écrans" en passant par les cocasseries dûment estampillées "Monty Python", voici notre sélection des logiciels aux concepts les plus tordus. Ils sont étranges, curieux, en tout cas inclassables, mais ils sont dans Joystick !

Giger Screen Saver

Editeur : Cyberdreams - Standard : PC

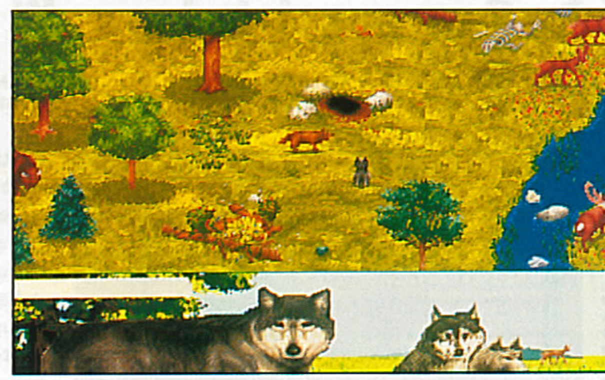
H R. Giger au secours de vos écrans ! Le flot des économiseurs d'écrans qui nous avait submergé durant de longs mois semblait s'être tari, mais voilà que Cyberdreams relance à présent la machine avec l'accord de Giger, auteur, est-il besoin de le rappeler, du monstre d'"Alien" de Ridley Scott. Loin des loufoques toasters, ce screen saver vous emmènera dans l'univers biomécanique éminemment macabre du surréaliste suisse. En dehors de ces animations, le soft comporte quelques petits utilitaires, comme cette messagerie qui permet de vous laisser des messages sur votre moniteur en votre absence. Mouais !



Wolf

Editeur : US Gold - Standard : PC/PC CD-ROM - Sortie prévue : Octobre 94

Contrairement à ce que vous pensez sans doute, ce Wolf-là n'a absolument rien à voir avec le film au sein duquel figure Jack Nicholson. Il est en réalité en cours de développement depuis un an environ. Wolf fait partie de ces logiciels étranges sur lesquels on a du mal à coller une étiquette. Est-ce un jeu ? Une simulation ? Un éducatif ? S'il fallait absolument lui attribuer un genre, le plus approprié serait sans doute le jeu de rôle. Mais ledit rôle est un peu spécial, car c'est un loup que vous allez incarner. Que vous sélectionniez un loup des plaines ou de l'Arctique, le but du jeu – vivre – ne change pas ! Tout comme ces féroces carnassiers, vous allez vivre en meute, groupe social très hiérarchisé (mais rien ne vous interdit de défier un mâle dominant si vous vous sentez suffisamment costaud pour cela), chasser votre gibier, et vous pourrez être amené à tenter d'échapper à divers fléaux comme le feu ou les humains ! Voilà en tout cas un soft que nous attendons avec curiosité.



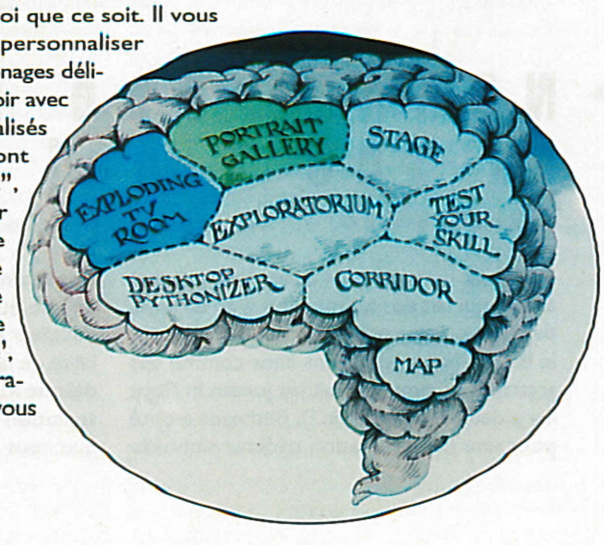




Monty Python's Complete Waste of Time

Editeur : Level 7/UBI Soft - Standard : PC/PC CD-ROM

Voilà sans doute le premier logiciel de l'Histoire à se désigner de lui-même comme un "gaspillage de temps complet". Et derechef, le soft n'est d'absolument aucune utilité pour quoi que ce soit. Il vous permettra en revanche de personnaliser votre bureau avec les personnages délirants de Terry Gilliam et revoir avec plaisir 30 des sketches digitalisés de la série Flying Circus, dont les fameux "Dead Parrot", "Nudge, Nudge", ou chanter la chanson du bûcheron. Je vous livre en conclusion celle de la notice : "En fin de compte, avec votre panoplie 'Complete Waste of Time', vous n'aurez plus jamais à travailler, à moins bien sûr que vous n'ayez besoin d'argent."



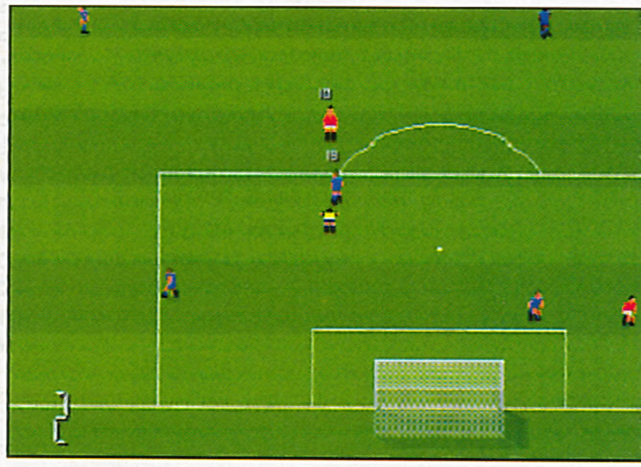
SPORTS

Deux événements majeurs à attendre dans les mois à venir pour les stakhanovistes du joystick. World Cup Golf d'US Gold, plus beau que beau à l'instar d'OMO, plus blanc que blanc. Et puis, bien sûr, l'imminence de la sortie de Sensible World of Soccer en titille plus d'un.

► Manchester United Premier League Champions

STANDARD : CD32 - EDITEUR : KRISALIS - SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 94

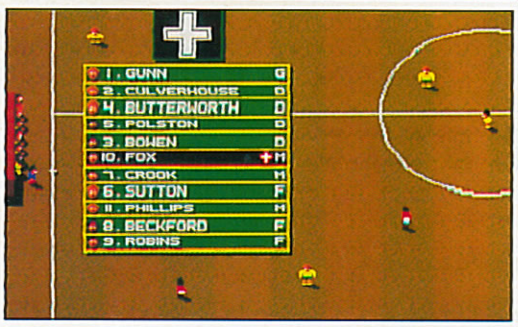
Après les versions Amiga, puis PC et CD-ROM, voici arriver à grand pas la version CD32 de cette simulation de football. En ces temps difficiles, pour tout ce qui porte le nom de Commodore, nous n'allons certes pas faire la fine bouche. Une moitié d'arcade, lors des matches, et une bonne moitié de simulation pour la gestion de votre équipe tout au long du championnat, c'est là le cocktail de MUPLC. "Mad Eric" a ouvert la brèche, montrez-vous digne de lui !



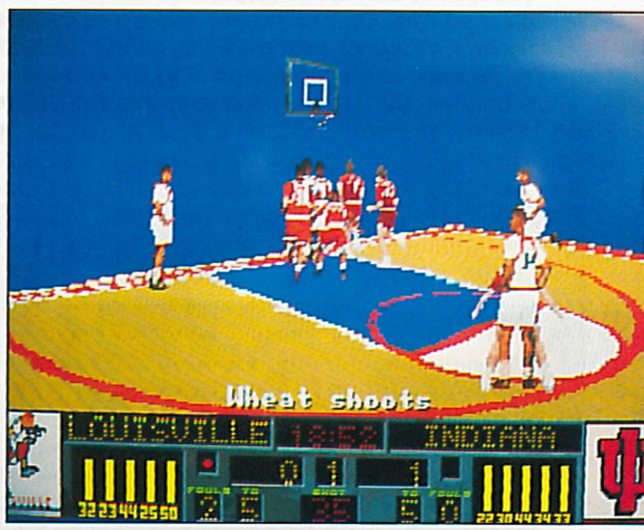
► Sensible World of Soccer

STANDARD : AMIGA - EDITEUR : RENEGADE
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 94





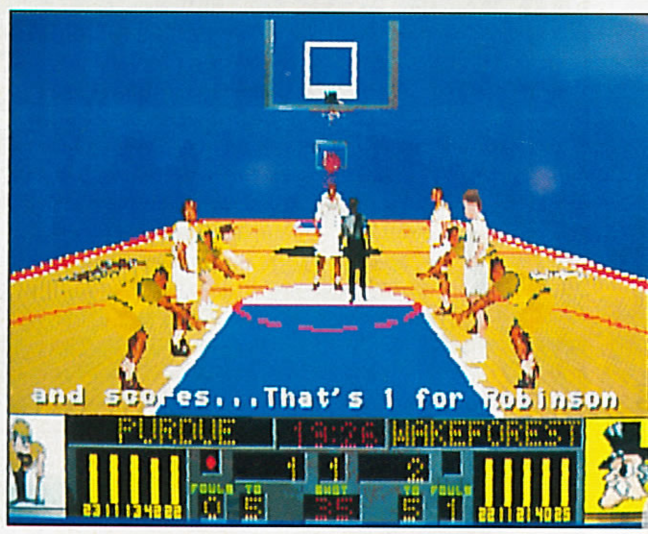
Détrôné il y a peu par le désormais célèbre FIFA d'Electronic Arts, Sensible Soccer fourbit ses armes et prépare la contre-offensive pour cet automne. Son atout principal : une exhaustivité tout simplement incroyable. Tous les joueurs de toutes les équipes de tous les championnats de tous les pays figureront dans SWS, ce qui nous fait un hallucinant total de 22 000 athlètes, chacun avec sa batterie d'attributs et caractéristiques, ses premières et deuxième tenues, et même sa couleur de cheveux ! Pour les plus cérébraux des fanatiques de football (non, ce n'est pas incompatible !), Renegade a même inclus une option "management" qui vous permettra de gérer votre équipe jusque dans ses moindres détails. Alors, heureux ?



► NCAA - The Road to the Final Four

STANDARD : PC - EDITEUR : BETHESDA SOFTWORKS

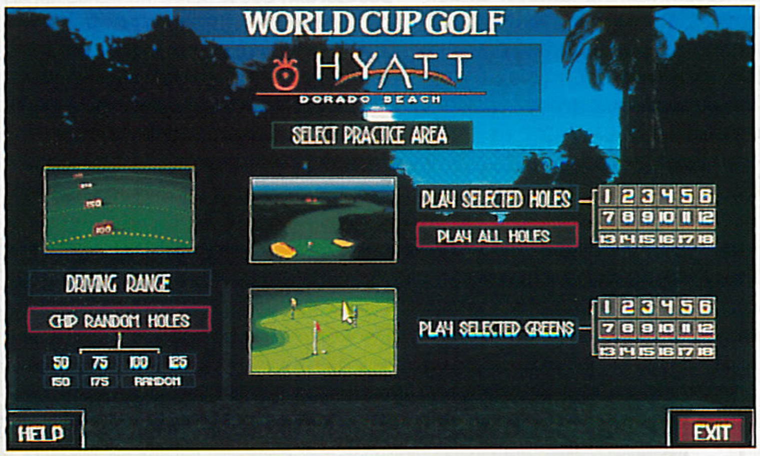
De la balle qui roule (sans amasser de mousse) à celle qui fait des bonds, il n'y a qu'un pas... de géant, puisque nous abordons avec NCAA le basket-ball et ses titans bâtis comme des gratte-ciel. Comme l'avait fait Jordan In Flight il y a deux ans (putaiiiin !), Bethesda a opté pour une représentation tridimensionnelle du terrain, autorisant de nombreuses prises de vue et déplacements de caméras pour visualiser les matches. Reste à régler la jouabilité de façon optimale, opération toujours délicate lorsque l'on choisit ce type de représentation en perspective. C'est tout le mal que nous souhaitons à Bethesda !



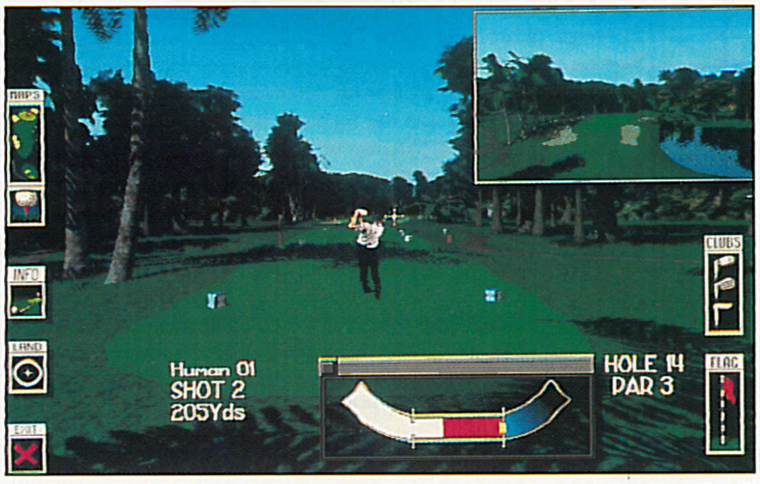
► World Cup Golf (US Gold)

STANDARD : PC - EDITEUR : US GOLD

US Gold nous prépare une phénoménale déferlante de jeux de golf sur CD ! Aucune des plates-formes intégrant un disque numérique n'échappera à World Cup Golf, qu'il s'agisse de la CD32, la 3DO, le CDI, et bien sûr le CD-ROM PC. C'est qu'US Gold pense tenir là un logiciel majeur et compte bien étendre l'onde de choc aussi loin que possible. Et, à bien y regarder, il est difficile de leur donner tort. La raison de cet enthousiasme est simple à expliquer : c'est tout simplement magnifique ! Pour obtenir un tel rendu, l'éditeur anglais ne s'est pas posé de question ; il a tout simplement calculé sur Silicon Graphics (puis converti en S-VGA) toutes les vues possibles et imaginables depuis n'importe quel endroit du parcours, quelle que soit l'orientation du golfeur. Résultat, le seul et unique parcours présent dans World Cup Golf sur PC (une réplique du Hyatt Dorado Beach Golf Resort), dans sa taille réelle, n'occupe pas moins de 800 Mo de données. Mais en contrepartie, tous les écrans sont d'une beauté diabolique et la machine n'a aucun calcul à effectuer entre les swings, elle doit juste aller chercher l'image correspondant à la position que vous occupez, gain en temps machine non négligeable. Il fallait y penser !







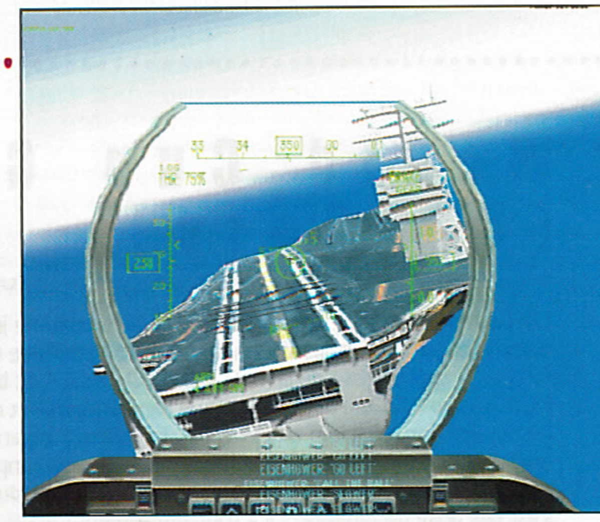
Londres, ville de grandeur et de décadence,

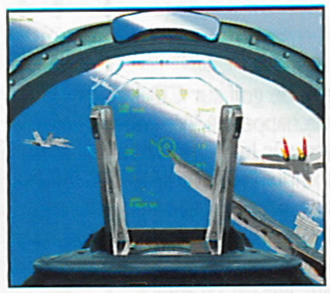


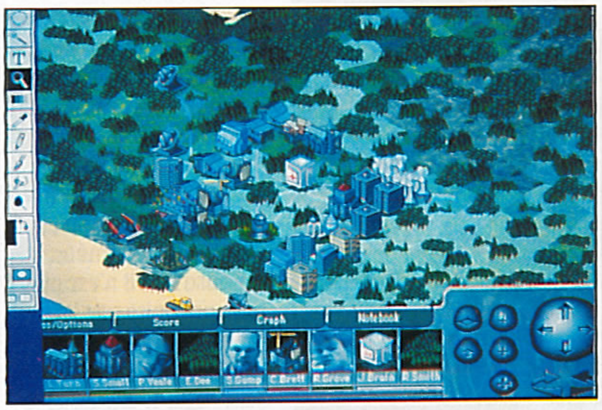
où le Prince d'aujourd'hui peut devenir le paria de demain ! Regardez cet homme, Jean-Marc D., de Paris. Hier encore, rédacteur en chef de nos confrères Mégaforce et SuperPower, tout lui souriait, son banquier lui cirait les pompes, un régiment de gardes républicains gardait l'entrée de sa maison, Victoria Abril le submergeait de lettres d'amour enflammées. Aujourd'hui, il n'est plus rien, précipité par la crise des consoles dans le caniveau londonien, l'œil hagard. Du Zola, je vous dis !

SIMULATION

En matière de simulation, s'il est un événement qui éclipse tous les autres, c'est sans doute aucun la prochaine arrivée de Flight Unlimited. Ce simulateur de voltige aérienne est tellement beau et tellement réaliste, qu'il semble pouvoir balayer tous ses concurrents d'un revers de main dédaigneux. Précurseur ?







► US Navy Fighters

STANDARD : PC CD-ROM - EDITEUR : ELECTRONIC ARTS - SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 94

Les créateurs d'US Navy Fighters n'en sont pas à leur coup d'essai en matière de simulation de vol, puisque nous leur devons notamment le fameux Chuck Yeager's Air Combat. Après avoir délaissé ce type de programme durant quelques années, l'équipe s'est remise au travail avec l'ambition de renouveler la performance de Chuck, c'est-à-dire de créer le simulateur qui supplantera la concurrence. Dans ce but, le soft vous propose de choisir l'une des six résolutions proposées, afin que la partie ne perde jamais de sa vitesse, que vous possédiez un 386SX ou un Pentium. Sélectionnez votre appareil (F14, F/A18, F22, ou Super Flanker), choisissez votre campagne, et en route pour l'aventure !

► Sim Rainforest

STANDARD : PC CD-ROM/MAC CD-ROM - EDITEUR : MAXIS
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 95

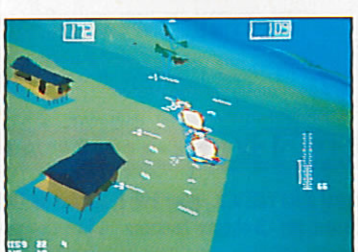
Quoi de neuf, chez Maxis ? Un nouveau Sim..., comme d'habitude ! Dans Sim Rainforest, vous héritez d'une île sur laquelle vous allez tenter de vous installer, puis de prospérer. Comme son nom l'indique, le nouveau soft de Maxis est avant tout une simulation écologique, il va donc vous falloir trouver le bon équilibre entre industries et espace verts, productivité et préservation de la nature qui vous environne. Autrement dit, voilà une excellente occasion d'en apprendre sur les éco-systèmes tout en vous amusant !



► Hokum KA-50

STANDARD : PC - EDITEUR : VIRGIN - SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 94

Au sud de la mer de Chine sévissent de nombreux pirates sans foi ni lois. Plus aucune embarcation, aucune cargaison ne peut avoir l'assurance de traverser cette zone en toute quiétude. Pour remédier à cette situation, un consortium d'hommes d'affaires vous ont engagé, vous, l'as du pilotage d'hélicoptère, mercenaire sans états d'âme (brrr, je n'ai jamais beaucoup aimé les milices privées). Il faut cependant reconnaître que vous êtes bien équipé, car dans votre garage dorment un Kamov Hokum KA-50, un Bell Supercobra AH-1W, un Westland Army Lynx, et un Kamov MI-8 Hip E. C'est malin, comment vous allez faire maintenant pour rentrer votre vélo ? En tout cas, une chose est sûre, les pirates n'ont qu'à bien se tenir, car ils ont maintenant un véritable champion face à eux. Normal, après tout, n'avez-vous pas été élevé aux pales ? (MDLR : Hélice ! Trois fois hélice ! Euh, hélas !).





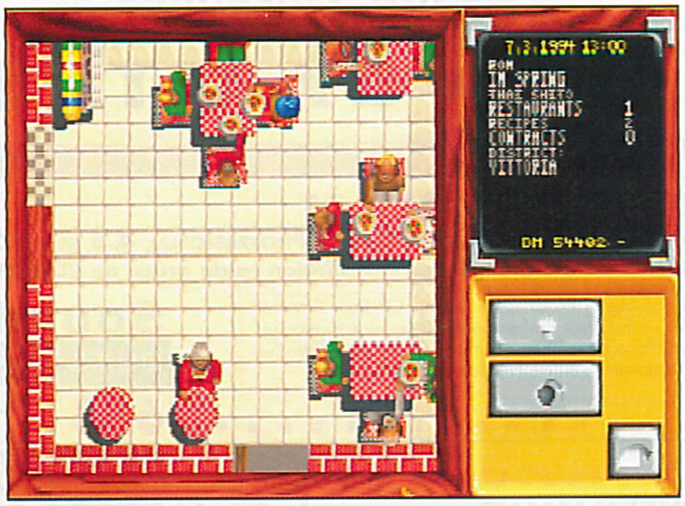
► Overlord

STANDARD : AMIGA - EDITEUR : VIRGIN
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 94

Comment ça, le nom d'Overlord ne vous dit rien ! Vous débarquez ou quoi ? Nous venons à peine de fêter son cinquantenaire, j'ai nommé le débarquement. Aux commandes de votre Amiga, pardon, de votre Typhoon, Spitfire ou Mustang (tiens, je ne savais pas que certaines unités avaient débarqué à cheval), vous allez tenter d'affaiblir les défenses côtières allemandes afin de préparer l'invasion des forces alliées. Dans ce but, de nombreuses missions différentes vous seront confiées. Qu'il s'agisse d'escorte, de duels ou de raids contre des radars, des trains de ravitaillement, des navires de guerre, des convois et bien d'autres choses encore, vous n'aurez en tout cas pas le droit à l'erreur, car de vous dépend la vie de milliers d'hommes ! Et les Messerschmitts, Heinkel et Focke Wulf qui vont croiser votre route n'auront aucune envie de faire du sentiment. N'en profitez pas pour vous enfermer toute la nuit dans votre chambre, face à votre moniteur, sous peine de voir vos parents débarquer à leur tour... pour l'extinction des feux !

► Pizza Tycoon

STANDARD : PC - EDITEUR : MICROPROSE - SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 94



Dans l'univers des jeux vidéo, la découverte d'un concept original (Lemmings, Sim City et Tetris n'en sont que quelques exemples) étant bien souvent synonyme de jackpot pour son auteur, on pourra dire que les éditeurs auront vraiment tout tenté ! Mais alors là, vraiment, si quelqu'un m'avait dit qu'une équipe de programmeurs se mettrait en tête de réaliser une simulation économique de pizzeria, je lui aurais sans aucun doute ri au nez ! Et pourtant, c'est bien ce à quoi se sont attelés des développeurs outre-Rhin, et avec une minutie étonnante qui plus est. Dans Pizza Tycoon ("le magnat de la pizza"), vous pouvez absolument tout faire, depuis la conception des menus jusqu'aux études de marché en passant par des campagnes de pub. Le but ? Devenir riche bien sûr, et créer un véritable empire de pizzeria à travers le monde. Mais c'est également le but des cinq autres joueurs (humains ou "ordinés") qui prennent part au jeu. Même la mafia est de la partie !

Looking Glass

Derrière Flight Unlimited se trouve un éditeur nommé Looking Glass. Constitué en 1992, cet éditeur n'en est pas pour autant un nouveau venu dans le monde du développement, puisque ses deux fondateurs, Paul Neurath et Ned Lerner ont fait leurs débuts il y a plus de dix ans, en 1984 (NDLR : si je compte bien... oui, c'est ça!). Avant de se lancer dans le grand bain et de décider de se mettre à leur propre compte, ils ont essaimé leur parcours, pour Electronic Arts, de logiciels aussi célèbres que F22 Interceptor, Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer et Air Combat, ainsi qu'Ultima Underworld, récoltant au passage une pluie de prix divers. C'est donc maintenant à la tête de leur propre société, entourés d'une solide équipe d'une trentaine de programmeurs, qu'ils s'apprêtent à sortir Flight Unlimited.

► Flight Unlimited

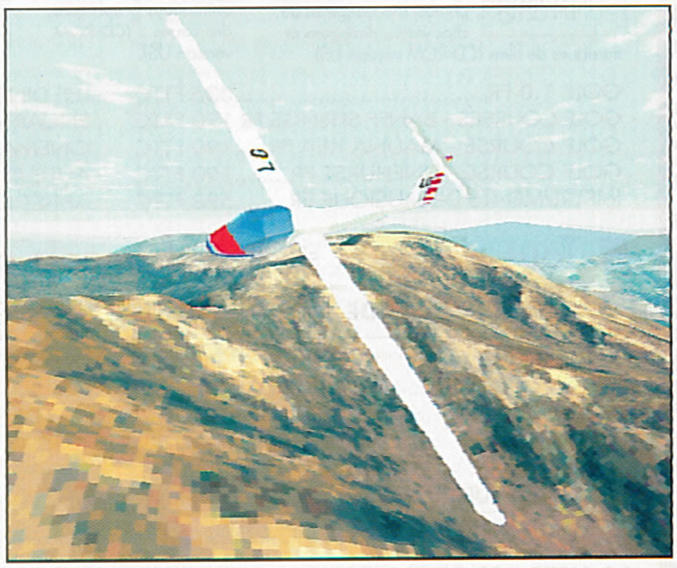
STANDARD : PC CD-ROM - EDITEUR : LOOKING GLASS - SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 94

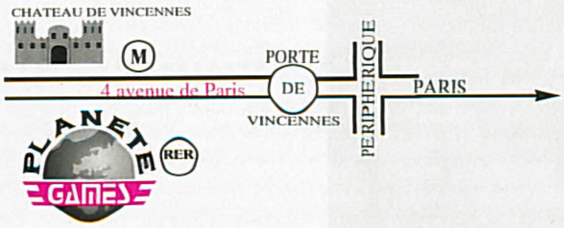




Si vous avez parcouru le dossier du CES de Chicago paru dans Joystick N° 52, vous n'avez sûrement pas manqué de remarquer Flight Unlimited. Il n'est pas dans nos habitudes de vous rebattre les oreilles avec le même logiciel deux mois d'affilée, mais Flight Unlimited charrie tant de promesses, qu'il nous a semblé judicieux de nous étendre un peu sur le sujet. Avant toute chose, il faut vous préciser que si Flight Unlimited est bien un simulateur de vol, les amateurs de F14 Fleet Defender risquent de ne pas y trouver leur compte. Dans Flight Unlimited, vous ne trouverez pas trace du moindre "boche" à l'horizon, ni de terroristes à bombarder. Le jeu est intégralement orienté sur le simple plaisir de voler, d'exécuter avec son appareil des figures de plus en plus osées. Simpliste, pensez-vous ? Pas tant que cela, car FU est selon son concepteur, qui cumule les qualifications de programmeur, pilote, et physicien (et avec les pieds, il fait quoi ?), le premier simulateur à gérer physiquement l'écoulement de l'air le long de la carlingue. Lorsque votre avion se penche de côté pour effectuer un virage, ce n'est pas la seule résultante de l'impulsion donnée au joystick, comme il est d'usage. Ici comme dans la réalité, votre manche à balai se contente de lever l'un des deux ailerons et de baisser l'autre. C'est cette dissymétrie dans la résistance au vent qui va faire pivoter votre coucou sur lui-même. De la même manière, lorsque vous piquez ou grimpez, la pression pousse votre corps en avant ou vous plaque en arrière, modifiant de la sorte votre angle de vision. Il est déjà assez rare de trouver un simulateur doté d'un tel degré de réalisme, mais FU ne s'en contente pas et bénéficie de surcroît d'une réalisation du même tonneau. Graphisme ultra détaillé en S-VGA, paysages digitalisés d'un réalisme inégalé, voilà un sérieux challenger pour le statut de nouvelle référence des simulateurs de vol. Il est en tout cas le premier à investir le champ de la réalité virtuelle par le biais de sa compatibilité avec le casque VFX1. Pour la première fois, il est possible, tout en pilotant, de tourner la tête dans tous les sens afin d'admirer le paysage. Pour la première fois, l'adepte de la simulation de vol n'est plus relié à son univers virtuel par le biais d'un moniteur, mais bel et bien immergé à l'intérieur. Certes, le casque en question coûte tout de même la bagatelle de 6 000 F, ce qui est énorme pour un accessoire, aussi fabuleux soit-il, mais avec la constante baisse des prix, il ne le restera pas longtemps. Et Flight Unlimited aura déjà un pied sur la première marche.







4, avenue de Paris
94300 Vincennes

PLANETE GAMES

Tél. : 16 (1) 43 65 02 02
Fax : 16 (1) 43 65 43 46

Pour 699 Frs de jeux achetés : 1 JEU DOM SHAREWARRE EN CADEAU !

À DES PRIX EXTRA-TERRESTRES

LECTEURS DE CD-ROM

MITSUMI DOUBLE VITESSE	850 FTTC
TOSHIBA 340 1 B (SCSI)	1 890 FTTC
NEC (TRIPLE VITESSE) 3 X1 (SCSI)	3 572 FTTC
NEC (TRIPLE VITESSE) 3 XE (SCSI)	4 494 FTTC
PANASONIC 562 B + 3 CD JEUX (MYST + MEGARACE + REBEL ASSAULT)	1 680 FTTC

CARTES SONORES

SOUND BLASTER 16 VALUE	800 FTTC
SOUND BLASTER A W 32	1 970 FTTC
SOUND BLASTER 16 MCD	1 090 FTTC
SOUND BLASTER 16 ASP	1 390FTTC
SOUND BLASTER 16 SCSI	1 251FTTC
KIT CD PUISSANCE 16	2 360 FTTC
PACK EDUTAINEMENT CD 16	3 600 FTTC
PACK DIGITAL EDGE 3X	5 244 FTTC
PACK OMNI 3X	2 776 FTTC

PERIPHERIQUES AMIGA

EXT 1 MO 500 +	380 FTTC
1 MO + CLOCK C/A 600	469 FTTC
512 + CLOCK C/A 500	249 FTTC
512 SANS CLOCK C/A 500	199 FTTC
EXT 4 MO POUR 1200	1850 FTTC

GAMME ACCESSOIRES

KONIC PC	139 FTTC
QUICKSHOT QS 123	99 FTTC
FLIGHTSTICK	329 FTTC
FLIGHTSTICK PRO	479 FTTC
JETSTICK	249 FTTC
SOURIS 400 DPI (3BOUTONS)	99 FTTC
DRIVE EXTERNE C/A	485 FTTC
MEGABOARD C/A 500	479 FTTC

PC 3"1/2 TOP 15

1942 PACIFIC AIR WOLF	306 FTTC
AL QUADIM	349 FTTC
BATTLE ISLE II	333 FTTC
BENEATH OF STELL SKY	279 FTTC
BLOODNET	276 FTTC
CANNON FODDER	**289 FTTC**
COLONIZATION	**NC**
CORRIDOR 7	149 FTTC
DELTA V	**NC**
DOOM (ShareWare)	79 FTTC
DOOM II	**415 FTTC**
DUNE II	269 FTTC
F14 FLEET DEFENDER	299 FTTC
FIFA SOCCER	**279 FTTC**
FIGHTER WING	NC
FLIGHT SIMULATOR V	329 FTTC
GENESIA	290 FTTC
GOAL	290 FTTC
HALLOWEEN HARRY	NC
HEIMDALL II	289 FTTC
HOCUS POCUS	NC
HOKUM KA-50	399 FTTC
INDY CAR RACING	289 FTTC
ISHAR III	280 FTTC
KING QUEST VI	320 FTTC
KYRANDIA II	299 FTTC
LEISURE LARRY VI	330 FTTC
LODE RUNNER	NC
LOST VALE ULTIMA VIII	NC
NHL HOCKEY 95	**NC**
OUT POST	**NC**
OVERFORD VF	**339 FTTC**
PACIFIC STRIKE	329 FTTC
PINBALL FANTAISIE II	NC
RAPTOR	**270 FTTC**
RAVENLOFT	339 FTTC
REUNION	NC
ROBINSON REQUIEM	299 FTTC
SEAWOLF	339 FTTC
SIM CITY 2000 (WIN)	**289 FTTC**
STAR TREK JUDGEMENT RITES	NC
STONEKEEP	NC
SUPER SKY III	259 FTTC
TFX	299 FTTC
THE HORDE	NC
THE SETTLERS	**369 FTTC**
THEME PARK	**317 FTTC**
TIE FIGHTER	**310 FTTC**
ULTIMA VIII	326 FTTC
VROOM MULTIPLAYER	250 FTTC
WINGS OF GLORY	NC
X-WING	330 FTTC

EDUCATIFS ET LOISIRS

GAMME COMPLETE COCKTEL	
ADIBOU DE LA MATERNELLE AU CP (CD/3,5)	249 A 429 FTTC
ADI ECOLE DU CE1 AU CM2	249 A 299 FTTC
ADI COLLEGE DE LA 6EME A LA 3EME	249 A 299 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 1	495 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 2	495 FTTC
PC GLOBE 5.08	329 FTTC
PC CORPS HUMAIN	499 FTTC
PC UNIVERS	399 FTTC
PC CHIMIE	399 FTTC
PC BEBE	299 FTTC
PC ESPACE	469 FTTC
PC ASROLOGIE	399 FTTC
WORLD ATLAS 4.0 V.F	379 FTTC
PARIS	199 FTTC
NEW YORK	199 FTTC
OLAF L'OURS	199 FTTC
WORLD WAR 5	299 FTTC
AINSI VIENT LA VIE	399 FTTC
ANGLAIS DES AFFAIRES	495 FTTC

CD 32

ALIEN BREED + QWAK	180 FTTC
ARABIAN NIGHTS	110 FTTC
BANSHEE	215 FTTC
BRIAN THE LION	135 FTTC
BRUTAL SPORT FOOTBALL	180 FTTC
BUBBA"N" STRIX	215 FTTC
CHUCK ROCK I	110 FTTC
CHUCK ROCK II	215 FTTC
DEEP CORE	NC
DISPOSABLE HERO	220 FTTC
FIRE & ICE	180 FTTC
FIRE FORCE	220 FTTC
FRONTIER-ELITE II	220 FTTC
FURRY OF THE FURRIES	210 FTTC
GLOBAL EFFECT	180 FTTC
HEIMDALL II	260 FTTC
HUMANS I + II	220 FTTC
JAMES POND II	180 FTTC
LABYRINTH OF TIME	NC
LEMMINGS I	190 FTTC
LOTUS TRILOGY	220 FTTC
MICROCOSM	330 FTTC
MORPH	180 FTTC
NIGEL MANSELL	220 FTTC
PREMIERE	110 FTTC
PROJECT X + F17	180 FTTC
QUIK THE THUNDER RABBIT	NC
SHAOLIN	200 FTTC
TOTAL CARNAGE	260 FTTC
TROLLS	210 FTTC
ULTIMATE BODY BLOWS	210 FTTC
ZOOL	220 FTTC
ZOOL II	220 FTTC
LITIL DIVIL	NC
TOP GEAR II	NC
UNIVERSE	NC
DARKSTONE	NC
STELETON KREW	NC
SECOND SAMOURAI	NC
CANNON FODDER	NC

CD-ROM TOP 15

7 GUEST + DUNE	NC
AEGIS	369 FTTC
AL QADIM	390 FTTC
ARMORED FIST	**NC**
BATTLE ISLE II	**389 FTTC**
BLOODNET	349 FTTC
DESERT STRIKE	NC
DOOM II	**459 FTTC**
DRAGON'S LORE	359 FTTC
FIFA SOCCER	**NC**
FIGHTER WING	NC
FORTRESS OF DR RADIAKI	NC
GABRIEL KNIGHT	299 FTTC
GREAT NAVAL BATTLE II	289 FTTC
HAND OF FATE	299 FTTC
HEIMDALL II	**279 FTTC**
INFERNO	NC
IRON ASSAULT	NC
JUNGLE STRIKE	**299 FTTC**
KING QUEST VI ANTHOLOGY	NC
LANDS OF LORE	339 FTTC
LEISURE LARRY VI	339 FTTC
LODE RUNNER	NC
MEGARACE	**249 FTTC**
MYST	**399 FTTC**
NASCAR	NC
NHL HOCKEY 95	NC
OUT POST	**299 FTTC**
PHANTASMAGORIA	NC
PLANETE FOOT	NC
POLICE QUEST IV VF	**339 FTTC**
PSYCHOTRON	NC
REBEL ASSAULT	**329 FTTC**
RISE OF THE ROBOT	NC
STAR TREK 25TH ANNIVER.	NC
STONE KEEP	NC
STRIKE COMMANDER	369 FTTC
SYNDICATE PLUS	319 FTTC
TFX	329 FTTC
THE 11TH HOUR	NC
THE HORDE VF	**NC**
THE LAST EDEN	NC
THEME PARK	**385 FTTC**
UFO	305 FTTC
ULTIMA VIII	419 FTTC
UNDER AND KILLING MOON	**NC**
WHO SHOT J. ROCK	399 FTTC
WING COMMANDER ARMADA	NC

CD DE CHARME (ADULTES)

ASIAN DREAM GIRL 2	160 FTTC
BUSTY BABES	295 FTTC
CALIFORNIA CALENDER	251 FTTC
CALIFORNIA DAYDREAM	256 FTTC
CAMP DOUBLE	275 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V1	160 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V2	200 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V3	160 FTTC
DEVIL IN MISS JONES	300 FTTC
ENDANGERED	254 FTTC
EXPOSE	260 FTTC
FRAT GIRLS OF DOUBLE	254 FTTC
GIRLS IN VIVID 1	150 FTTC
GIRLS IN VIVID 2	150 FTTC
HIGHT VOLULES NUDES	240 FTTC
HIDDEN OBSESSIONS	176 FTTC
KAMA SUTRA	314 FTTC
LUSTY LADIES	110 FTTC
MAIN STREET USA	250 FTTC
MYSTIC OF ORIENT	230 FTTC
RAQUEL RELASED	160 FTTC
ROPE & CHAINS	110 FTTC
SECRETS	160 FTTC
SEXUAL EXTASY	180 FTTC
SEXUAL OBSESSION	250 FTTC
101 SEX POSITIONS V1	330 FTTC
101 SEX POSITIONS V2	330 FTTC
SOUTHERN BEAUTIES	310 FTTC
SURFER GIRLS	254 FTTC
SWEET CHEEKS	120 FTTC
LA TRAVIATA	110 FTTC
WOMEN OF VENUS	200 FTTC

■ VENTE PAR CORRESPONDANCE ■ LIVRAISON CHRONO 48/72H COLISSIMO ■

INTERVIEW

PINKY

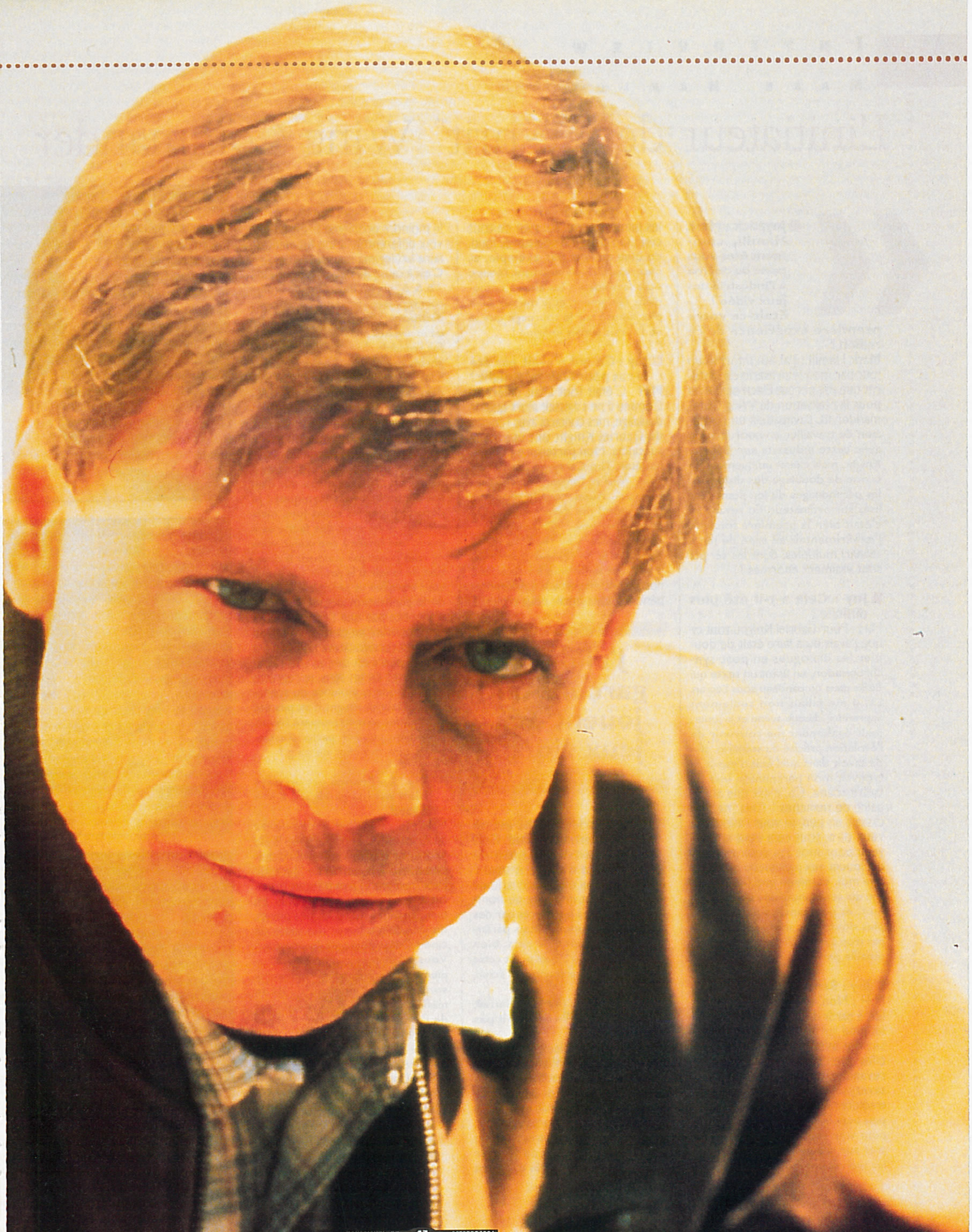
Sur le tournage de Wing Commander III

Mark Hamill, retour vers les étoiles.

En dehors des nombreuses nouveautés présentées au dernier ECTS de Londres (voir reportage), une surprise de taille nous attendait sur le stand Electronic Arts. À l'occasion de la prochaine sortie de Wing Commander III, l'éditeur avait invité Mark Hamill, alias Luke Skywalker, lui-même ! Voilà une opportunité que nous ne pouvions manquer, aussi avons-nous demandé à cette légende vivante de répondre à quelques-unes des questions qui se bousculaient dans notre esprit. Nous pensions trouver une star du cinéma hollywoodien, nous avons découvert un homme dont la sincérité n'égale que la simplicité. À vous, maintenant !



© DR



L'initiateur de "l'esprit" Wing Commander



Joystick : Mark Hamill, comment êtes-vous passé du cinéma à l'industrie des jeux vidéo ? Était-ce votre première expérience de ce milieu ?

Mark Hamill : J'ai été informé un jour par mon imprésario de l'intérêt que me portait Electronic Arts pour la réalisation de Wing Commander III. J'avais déjà eu l'occasion de travailler en coordination avec cette industrie sur Gabriel Knight, mais c'était uniquement en terme de doublage des dialogues, les personnages du jeu étant réalisés sur ordinateur. En revanche, c'était bien la première fois que j'expérimentais ce type de jeu à scénari multiples, dont les scripts sont vraiment énormes !

Joy : Cela a-t-il été plus difficile ?

M.H : Pour Gabriel Knight, tout ce que j'avais eu à faire était de doubler les dialogues en post-synchronisation, en lisant un texte qui défile dans un bandeau sous l'écran. Là, il me fallait non seulement apprendre chaque scène et la jouer, mais également me souvenir de l'évolution précise du scénario, afin de savoir dans quel état d'esprit se trouvait mon personnage lors de ladite scène. Ça, c'est une autre paire de manches ! Cela me tracassait un peu, je vous l'avoue. Je veux dire, tout cela était si nouveau pour moi. J'ai deux garçons qui jouent aux jeux vidéo bien plus que moi, et même une fille en bas âge qui serait incapable d'épeler un mot, et pourtant, tous sont bien plus doués que moi ! Je ne savais pas trop à quoi m'attendre, et j'étais tenaillé par la peur de l'inconnu.

Joy : Sentiment justifié ?

M.H : Non, pas du tout ! En réalité, à partir du moment ou j'ai posé un pied sur le plateau, les choses se sont avérées bien moins difficiles que ce que je prévoyais. En revanche, c'était épuisant ! Vous savez, sur un plateau de tournage traditionnel, vous jouez une scène, puis bénéficiez de quelques heures pour vous reposer et vous concentrer sur la suivante, le temps que les techniciens réajustent le décor, les lumières, etc. Ici, rien de tout cela ! On change la couleur du fond, du bleu au vert par exemple, et c'est reparti ! Heureusement, l'équipe était formidable, les autres comédiens également, et je me suis bien plus amusé sur le tournage que je ne l'aurais jamais imaginé !

Joy : Ce qui n'avait pas été le cas pour Gabriel Knight ?

M.H : C'était tout à fait différent. Comme il ne s'agissait alors que de doublage, mes contacts avec l'équipe de Gabriel Knight ont été assez succincts. Mon partenaire pour ce jeu était Tim Carey-*Vu par ailleurs dans "Ainsi va l'amour" de John Cassavettes*-. Aussi, tout le monde à Hollywood me demandait, après cette expérience : "Comment était-ce de travailler avec Tim ?" La vérité, c'est que je ne l'ai jamais rencontré ! Nous avons tous les deux joué nos parties respectives à différentes périodes, sans jamais nous croiser !

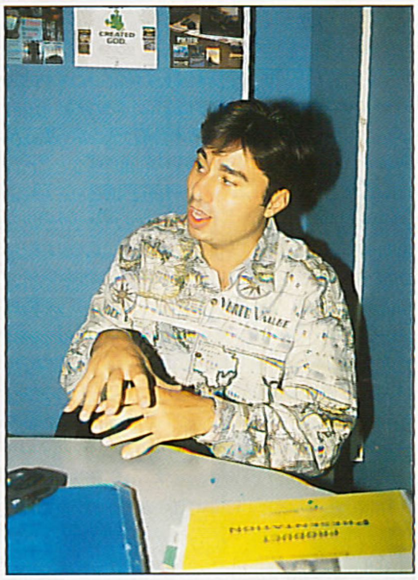
J'ai deux garçons qui jouent aux jeux vidéo.

Joy : Gabriel Knight est un jeu relativement violent. Cela ne vous a-t-il pas posé de problèmes d'ordre moral ?

M.H : Il est vrai que le scénario de Gabriel Knight implique de nombreux meurtres perpétrés par des adeptes du vaudou. J'étais parfaitement conscient de cela, bien qu'ignorant jusqu'à quel point cette violence serait représentée à l'écran.

Chris Roberts (à Mark Hamill, rassurant) : Elle ne l'était pas du tout !

M.H : Ah ? Tant mieux ! Mais vous savez, l'un des problèmes majeurs des États-Unis aujourd'hui est cette constante recherche de boucs émissaires pour tous les maux que nous connaissons (il s'enflamme). Tout le monde ressent le besoin à un moment ou un autre de trouver une victime expiatoire dès que surgit le moindre problème (il prend une voix différente). "Mon fils vient de faire brûler ma maison"? C'est à cause de Beavis et Butthead ! -*"B & B" est un dessin animé américain représentant deux adolescents destructeurs constamment en quête de mauvaises actions à effectuer, qui fait scandale chez l'Oncle Sam*-. Ces gosses ont assassiné leurs parents ? C'est à cause de la télé !" On m'a déjà demandé, lors d'une précédente interview, si je ne me sentais pas responsable d'exposer des adolescents à des histoires de meurtres vaudous sanglants. Tout ce que je puis répondre, c'est qu'il ne s'agit là ni plus ni moins que d'un travail, un business (cynique) ! Je déteste jouer les rabat-joie, mais lorsque vous avez des factures à payer, une famille à entretenir, vous ne vous posez pas vraiment la question de savoir si le projet sur lequel vous travaillez va précipiter la chute de la civilisation occidentale ! Je n'accepte pas que l'on mette ma responsabilité en cause sur ce type de sujet (provocateur). Plus c'est violent, plus c'est sale, et plus j'aime ça (rires) ! En un sens, je regrette presque que la violence du scénario de Gabriel Knight n'ait pas été représentée sans équivoque à l'écran. Comment peut-on parler d'assassinats sans montrer de sang ?



Joy : La France est un pays bien moins puritain à cet égard...

M.H : Je sais, c'est typiquement américain ! C'est vraiment là un problème d'ordre culturel. Simultanément, à la sortie de "Jurassic Park", un grand film français historique est sorti aux États-Unis. Eh bien, ce film a eu toutes les peines du monde à trouver des salles de cinéma désireuses de le projeter. Vous savez pourquoi ? Tout simplement parce que les Américains sont protectionnistes, qu'ils se méfient encore plus de ce qui vient de l'extérieur. Pourtant, il répugnent bien moins à exporter leur culture ! N'avons-nous pas installé un parc d'attractions dans votre pays ? Cela a-t-il posé le moindre problème de conscience au moindre citoyen américain ?



Joy : Revenons un instant à Wing Commander III. Ce type de tournage est-il dif-

m'apportait un sentiment de sécurité

férent de celui d'un film traditionnel ? L'équipe est-elle composée de professionnels du cinéma ou de gens issus de l'industrie des jeux vidéo ?

M.H : À vrai dire, un peu des deux. Les techniciens venaient du cinéma, de la télévision ou de la réalisation publicitaire. C'était donc une grande première pour eux comme pour moi. Mais tout un contingent de programmeurs et de professionnels du jeux vidéo était également présent sur le plateau. Grâce à eux, nous n'avons pas effectué une seule scène "en aveugle". Lorsque l'on jouait devant un fond bleu, un moniteur était placé devant nous qui nous permettait de suivre nos propres évolutions, incrustées dans les décors du jeu !

Joy : Cela doit faire un drôle d'effet...

M.H : En effet ! J'ai par exemple tourné une scène ou je devais grimper à une échelle. Il était assez impressionnant pour moi de me voir, sur le moniteur, monter le long des échelons vers un gigantesque vaisseau spatial, alors que tout ce que je faisais en réalité était de gesticuler dans l'air ! Pour un acteur, c'est très amusant de procéder ainsi. N'est-ce pas là le paroxysme de ce que l'on appelle "jouer la comédie" ? Comme je vous le disais précédemment, j'étais quelque peu anxieux avant que ne débute ma prestation, tracassé par les conditions de tournage que j'imaginais à des années lumière de ce que je connaissais. Finalement, ça ne l'était pas tant que ça. C'était même presque plus excitant ! La seule différence notable provient de l'aspect non-linéaire du scénario. Lorsque vous jouez une page du script, après quelques essais infructueux, vous parvenez enfin à mettre la scène "en boîte". Là, il ne restait plus alors qu'à tourner la page pour jouer la même scène, mais dans un état d'esprit différent, afin de coller à l'action, selon que le joueur ait réussi ou échoué à la précédente mission ! Vraiment, je me suis beaucoup amusé sur ce tournage.

Joy : Jouer autant de facettes d'un même personnage n'a pas dû être évident...

M.H (il jette un regard à Chris Roberts) : C'est pour cela qu'il a été inestimable pour moi que Chris soit là tout au long du tournage. La présence du créateur de toute la série, l'initiateur de "l'esprit" Wing Commander m'apportait un sentiment de sécurité, l'assurance de ne pas passer à côter de ce que devait être Blair *-le héros de Wing Commander incarné par Mark Hamill -*. Je me sentais entre de bonnes mains, je pouvais lui poser toutes les questions possibles, avec la certitude d'obtenir une réponse précise. Tout cela était d'autant plus important que je savais qu'il s'agissait du troisième épisode de Wing Commander, et, pour moi, de prendre le train en marche, alors que je ne connaissais pratiquement pas les deux premières moutures.
Mais j'avais à mes côtés le créateur, celui qui sait tout sur tout (Chris Roberts sourit, gêné).
C'est le Grand Manitou (rires) !

Plus c'est violent, plus c'est sale, et plus j'aime ça

Joy : La saga Wing Commander est pourtant un véritable monument dans l'univers de l'informatique ludique. Cela vous arrive-t-il de prendre un joystick pour jouer lors de vos moments libres ?

M.H : À vrai dire, pas tant que cela sur micro-ordinateur *-pas sur consoles, tout de même ?-*. J'ai acheté pour mes enfants toute une floppée de consoles de jeu. La première fut une Atari VCS2600, puis une Odissey (Une console 8 bits américaine aujourd'hui disparue), une Nintendo Entertainment System, et enfin une Super Nintendo *-Argggh !-*. Après la SNES, j'ai dit à mes garçons : "Je vous en supplie, plus de nouveaux systèmes à la maison !" Mais dès l'année suivante, lors de l'anniversaire de Nathan, tous ses amis se sont cotisés, à raison de dix ou quinze dollars par personne, et j'ai été obligé de lui procurer une Megadrive *- Encore une comme ça, et c'est l'incident diplomatique garanti ! -* !

Joy : Vous êtes un consommateur acharné ?

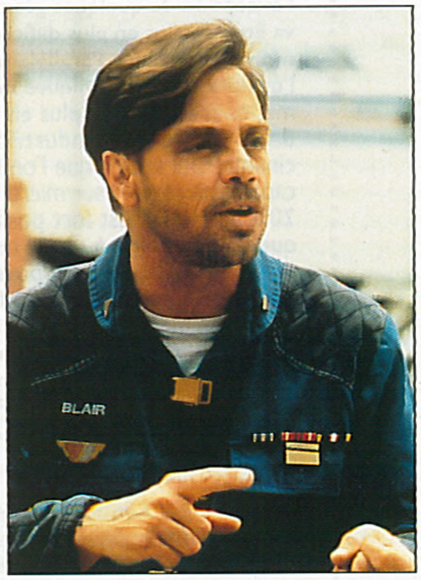
M.H (en riant) : J'en ai bien peur ! Je suis peiné que mes fils ne puissent être ici aujourd'hui, ce serait fantastique pour eux de pouvoir essayer tous les jeux présentés sur le salon afin de trier le bon grain de l'ivraie. C'est du reste ce que je leur dis toujours, au risque de passer pour un vieux gâteux qui ne comprend rien à rien : "Essayez les jeux chez vos amis avant que nous ne dépensions 50 $!". Ce que je déteste par dessus tout, ce sont les jeux qu'ils terminent en moins de temps qu'il n'a fallu pour les acheter. Dès le premier après-midi, ils en sont déjà au dernier niveau ! Le problème ne se pose pas vraiment pour moi, qui éprouve encore des difficultés avec Pac-Man ou Pong (rires) !

Joy : À ce point-là ?

M.H : C'est à peine exagéré ! J'essaie pourtant parfois de jouer à quelques-uns de leurs logiciels, mais j'ai manifestement un train de retard. Je pense que la génération qui a suivi la mienne *- si vous voulez vous décomplexer, je vous recommande de venir regarder Moulinex jouer à un jeu d'arcade ! -* possède de bien meilleures aptitudes pour ce type d'activité. Quand mes enfants me voient jouer, ils sont morts de rire ! Ils me disent "Ce que tu peux être nul !" ou "S'il te plaît, ne joue pas à cela devant mes copains, tu vas me faire perdre la face !". Je me souviens, je jouais récemment à un jeu avec Donald Duck. J'étais tout excité et extrêmement fier d'être parvenu jusqu'au cinquième niveau. Lorsque mes enfants, eux, me voyaient jouer, ils étaient plus embarrassés que fiers, croyez-moi ! Ils n'arrivent pas à croire que je puisse être aussi mauvais ! Ils ont grandi avec les jeux vidéo et... (il jette un œil sur mes notes : je viens d'inscrire "Donald")... oh non, vous avez écrit "Donald Duck", on va encore se moquer de moi (il éclate de rire) !

Joy : Je cherche juste à connaître le type de jeu que vous affectionnez. À quels







Parfois les jeux sont meilleurs

autres softs jouez-vous ?
M.H : Voyons... j'ai tendance à préférer les jeux basés sur des sujets que je connais, qu'il s'agisse de personnages de bandes dessinées ou de films que j'ai vus - *j'ai le sentiment confus que des éditeurs comme Océan ou LucasArts doivent adorer Mark Hamill !* -. Parfois, les jeux sont nettement meilleurs que les films dont ils sont issus ! Je dois reconnaître que je suis assez fasciné par ce milieu, par sa progression ultra rapide. Je pense que c'est là et nulle part ailleurs que le futur va se jouer. Quand on constate l'escalade des coûts des super-productions hollywoodiennes, on ne peut que conclure qu'à l'exception de quelques géants, il va être de plus en plus difficile de monter des films. Parallèlement, l'évolution des techniques informatiques permet de plus en plus de concurrencer l'industrie du cinéma. Qui sait ce que l'on sera capable de réaliser sur micro d'ici 20 à 30 ans ? Il est fort possible que l'on en arrive à un tel degré de technologie, qu'il soit possible de réaliser intégralement des films numériquement - *c'est du reste pratiquement déjà le cas, comme en témoigne l'adaptation en cours du livre de Bernard Werber, "Les Fourmis", entièrement réalisée en images de synthèse* -.

Joy : Voyez-vous là une possibilité de reconversion pour les comédiens ? Pensez-vous qu'il sera possible à un acteur de construire une carrière uniquement dans le domaine des jeux vidéo ?
M.H : J'en suis convaincu. Mais pour ce faire, il ne faut pas se laisser dépasser par la technologie. Il faut suivre de très près cette évolution, afin d'être qualifié pour saisir les opportunités qui ne manqueront pas de se présenter d'ici cinq à dix ans. C'est pour cela que ce type de projet revêt une importance toute particulière pour moi.

Joy : Ne pensez-vous pas que cette évolution risque de mettre en péril votre profession ? Que l'on sera bientôt capable de créer des acteurs synthétiques ?
Chris Roberts : Je ne crois pas que cela soit jamais possible. Chaque fois que nous avons tenté de telles expériences, comme ce fut le cas avec Bioforge, nous avons dû engager un acteur et truffer son corps de capteurs afin de créer son clone. Il est par conséquent bien plus facile d'employer un comédien directement pour qu'il effectue les diverses scènes en question. C'est une solution bien plus rapide, moins coûteuse, et cela donne au final de bien meilleurs résultats en terme de réalisme ! La seule application réaliste pour de tels acteurs virtuels concerne les cascades impossibles à réaliser autrement. Ce n'est qu'un pis-aller, comme nous l'avons vu avec le film "The Crow", où les quelques scènes qui restaient à tourner après la mort de Brandon Lee ont été réalisées de la sorte. Jusqu'à ce que l'on arrive à développer un ordinateur aussi intelligent que peut l'être un acteur, ces derniers auront encore de beaux jours devant eux.
M.H : Je n'arrive pas à croire que l'on puisse doter une machine de tout le pouvoir émotionnel d'un être humain. Je me souviens avoir été invité par Georges Lucas pour

Je me suis beaucoup amusé sur ce tournage

l'avant-première du film "Dark Crystal" - *un film féerique où ne figuraient, pour jouer les personnages, que des marionnettes* -. Lorsqu'au terme de la projection, on m'a demandé mon avis sur le film, j'ai répondu que je le trouvais très bon, à l'exception des deux personnages humanoïdes, et je leur ai conseillé d'engager de "vrais" enfants pour tenir les rôles. Parce que les marionnettes utilisées n'arrivaient pas au millième de l'émotion qu'auraient retranscrit des enfants. Rien ne peut égaler l'expression d'un regard humain. J'ai cependant conscience qu'il s'agit là du fantasme ultime de réalisateurs comme Georges Lucas, qui sortent d'écoles de cinéma. Ils se sentent plus dans leur élément au sein d'une régie qu'entourés d'êtres humains. Pour Georges, des acteurs robotiques qui ne font pas de caprices, ne fument pas et n'arrivent pas sur le tournage avec la gueule de bois doit être le rêve (rires) !

Joy : Qu'avez-vous fait après Wing Commander III ?
M.H : Je viens de tourner un film avec John Carpenter, "Village of the Damned", avec Kirstie Alley et Christopher Reeves - *"Le village des damnés", film culte* -. C'est un projet qui me séduit tout particulièrement, car John est un ami de longue date (un ami de 30 ans ?). En dehors de ce projet, je suis de plus en plus tenté de passer de l'autre côté de la caméra. Après toutes ces années passées à jouer la comédie, la direction d'acteurs me tente beaucoup. Je me suis également mis à écrire des scénari avec un collaborateur. L'écriture requiert des compétences assez nouvelles pour moi, c'est un peu comme si vous jouiez tous les rôles d'un film à la fois. Nous avons déjà un script complet et envisageons de le vendre à un producteur. Cela nous a tellement plu que nous nous sommes remis aus-



Vous voilà dans votre cockpit..., enfin, voilà Mark Hamill, euh, non, le Colonel Blair. Houlà, c'est un jeu à devenir schizophrène, ça !



Chris Roberts, heureux comme un pape dans ses nouvelles fonctions de réalisateur.



En dépit du stress qui règne habituellement sur un plateau et de l'angoisse qu'entraîne chaque seconde qui passe et vient alourdir le budget, l'ambiance a été excellente tout au long des 25 jours de tournage de Wing Commander III.



C'est que c'est cabotin, ces choses-là. On leur colle un costume sur le dos, deux, trois spots et quelques minettes, et ça vous la joue glamour à vous vendre des kilos de dentifrice !

que les films...

sitôt sur un second scénario, aujourd'hui bien avancé.

Joy : Avez-vous d'autres passions en dehors du cinéma ?

M.H : Quand je ne travaille pas sur un tournage ou durant mes heures de loisirs, j'ai l'impression de tenir une compagnie de taxis ! Entre untel qu'il faut conduire à l'auto-école, untel à son entraînement de basket ou encore à un rendez-vous nocturne, je n'ai pas beaucoup de temps à consacrer à ma personne ! Vous savez, je suis marié depuis seize ans, c'est là une occupation à temps plein ! En fait, c'est bien plus difficile que de mener une carrière à Hollywood ! Lorsque je peux grappiller quelques secondes de libre dans une journée, je les occupe à étoffer mes collections de vieilles bandes dessinées et de jouets, et j'aime également beaucoup m'adonner à la lecture. En réalité, je suis très heureux dans mon petit cocon familial, ce qui a tendance à me rendre casanier. Je sors peu et ne recherche pas particulièrement la compagnie de gens issus de cette profession. Du reste, la plupart des gens d'Hollywood sont persuadés que je vis à New York, tandis que les new yorkais croient que je réside à Los Angeles !

Joy : New York ?

M.H : J'y ai vécu pendant sept ans, c'est une ville fantastique ! Ce n'était sans doute pas une bonne chose pour ma carrière - *un comédien ne peut pratiquement trouver des emplois dans cette ville qu'au théâtre, Hollywood régnant en maître sur le cinéma* -, mais cela m'importait peu. Les enfants étaient alors très jeunes, et les horaires des pièces où je jouais me permettaient de leur consacrer beaucoup de temps.

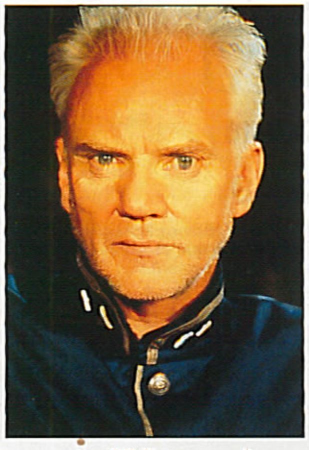
Joy : Si l'on exclut votre travail proprement dit, vous ne semblez pas beaucoup apprécier l'environnement d'Hollywood...

M.H : Ce n'est pas que je n'aime pas les gens qui travaillent dans l'industrie cinématographique, mais je veux demeurer pour ma femme et mes enfants un mari et un père aussi "normal" que possible. Hollywood est un monde un peu spécial, pseudo-féerique, complètement en décalage avec la réalité. Il est très facile de se laisser happer dans ce tourbillon de glamour et de rentrer dans le star-system, au risque de perdre de vue les êtres qui vous sont le plus proches. Je ne laisserai jamais mon activité professionnelle s'interposer entre moi et ma famille. Chacun de mes enfants a une personnalité bien distincte, l'éducation de chacun d'entre eux représente un défi différent à relever, et ce n'est pas une activité à mi-temps ! Peut-être aimerais-je me promener de cocktails en soirées, mais je n'en ai tout simplement pas le temps matériel ! Il m'est très souvent arrivé de refuser des projets intéressants juste parce qu'ils m'auraient séparé de mes enfants pendant dix semaines. Les seuls films que j'accepte de tourner me permettent de concilier les deux.

Joy : Comment vos enfants vivent-ils votre popularité ?

M.H : Cela ne les tracasse pas, ils n'ont jamais connu autre chose ! Il y a quelques temps, j'ai été engagé pour doubler la voix du Joker dans le dessin animé de Batman. Juste avant de partir pour le studio, j'ai proposé à mon fils cadet, Griffith, de m'accompagner à l'enregistrement. Il m'a regardé d'un air las, a soupiré et m'a dit : "Suis-je vraiment obligé de venir avec toi ?". Quand j'avais son âge, si mon père m'avait proposé de venir voir un dessin animé de Bugs Bunny sur écran géant, j'aurais probablement sauté au plafond de joie ! Je pense qu'il distingue parfaitement le père de l'homme dont le métier est un peu spécial. Lors de la projection privée de "Village of the Damned", cela ne l'a pas du tout choqué de me voir me faire tuer d'un coup de couteau en plein dans l'œil. En revanche, il y a une scène dans le film dans laquelle on m'aperçoit brièvement nu, de dos. Là, il s'est senti humilié et m'a dit (il prend une voix éplorée) : "Comment as-tu pu faire ça ? Ça va passer à la télé, tous mes amis vont le voir", puis, après un instant de réflexion : "Est-ce que tu savais qu'on pouvait voir tes fesses ?", comme si j'avais pu oublier mon pantalon et que je me baladais à poil sur le plateau sans m'en rendre compte ! De toute façon, Luke Skywalker est bien loin maintenant. Vous savez, les adolescents ont aujourd'hui pour héros Slash (guitariste du groupe "Guns and Roses") ou Kurt Cobain (défunt chanteur du groupe "Nirvana"). Parfois, lorsque je sors dans la rue, des filles d'une trentaine d'années viennent me voir et me disent : "J'étais amoureuse de vous quand j'étais jeune". Je pense alors : "Mon Dieu, préparez la chaise roulante !"

Joy : Merci



N'allez pas croire qu'Origin s'est contenté d'engager Mark Hamill pour épater la galerie en resserrant tous les coûts derrière, oooh non ! Cet homme, par exemple, un certain Malcom Mc Dowell, aperçu dans de petites productions insignifiantes telles qu'"Orange Mécanique" ou "The Player", est un acteur absolument grandiose.

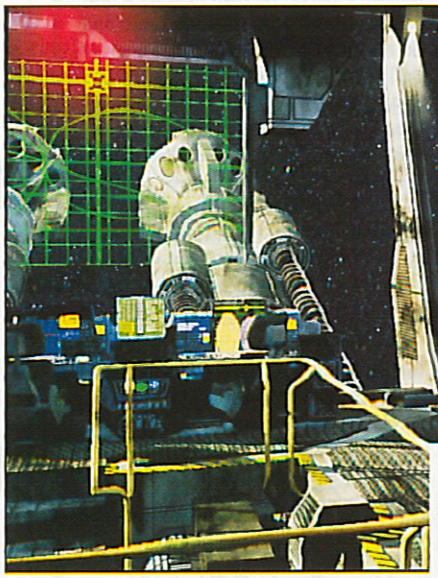
Wing Commander III,

Aucun doute possible, Wing Commander III sera un événement considérable ! Doté d'un graphisme très réussi, composé d'images de synthèse précalculées (pour les décors des intérieurs de vaisseaux), de 3D temps réel lors de vos évolutions dans l'espace à bord de votre chasseur, et de séquences filmées digitalisées pour les protagonistes du jeu, le logiciel n'est rien de moins qu'un panaché de ce qui se fait de mieux sur micro à l'heure actuelle. Il faut dire qu'Origin a vraiment mis le paquet pour cette troisième mouture de l'un des plus célèbres jeux sur PC.

Avec un budget total s'élevant à quatre millions de dollars, Wing Commander III est le logiciel le plus onéreux jamais produit sur une telle plate-forme. Cela vous semble incroyable ? Sachez alors que les cachets de l'équipe de tournage, en particulier ceux du célèbre Mark Hamill — à qui le rôle de Luke Skywalker dans la trilogie Star Wars a conféré le statut de star — suffisent à eux seuls à absorber une bonne moitié du budget, soit deux millions de dollars ! Mais assez de chiffres, voyons plutôt de quoi se compose Wing Commander III, ou plutôt, quels sont les changements qui ont bien pu entraîner une telle escalade des coûts.

S'il s'agit toujours, comme lors des précédents épisodes, d'influencer le cours d'une guerre intersidérale opposant Humains et Kilrathis à travers diverses missions à remplir à bord du cockpit de votre vaisseau, WC3 introduit pour la première fois l'interactivité au sein des scènes intermédiaires venant vous informer sur l'évolution du conflit. Ainsi, lorsque vous parlez avec vos camarades à bord du vaisseau amiral Victory, il est possible de choisir pour votre personnage, le Colonel Blair (interprété par Mark Hamill, donc), parmi plusieurs réponses qui influencent directement le cours de la conversation. Soyez diplomates, si vous vous fâchez avec un coéquipier et que vous deviez par la suite effectuer des missions en sa compagnie, il pourrait bien être pris d'un subit accès de "phlegmatisme", alors que vous avez deux chasseurs kilrathis à vos trousses et vos moteurs endommagés !

Afin d'éviter au maximum que le joueur ne se sente "guidé" par le jeu, ce n'est pas un mais bien plusieurs scénari qui ont dû être écrits, afin que chacune des décisions que vous prenez, que chaque mission que vous effectuez, ouvre des perspectives différentes selon qu'elles se soldent par une victoire ou un échec. Vous voudriez un exemple concret ? Sachez alors que votre personnage pourra connaître les frissons de l'amour





Incroyable mais vrai, Calor me soutient mordicus que les Kilrathis sont des chats extraterrestres. C'est une chose terrifiante que la mauvaise foi féminine, elle n'en démord pas ! Bien sûr, Calor, des chats à crinière, O.K. !

VRAI FAUX

La série des Wing Commander s'est vendue à plus d'1,5 million d'unités ? VRAI, si l'on rassemble les ventes de WC1, WC2, WC Academy et leurs data-disks. Chiffre qui devrait bientôt exploser avec WC Armada et WC3.





Chris Roberts donne à Bernard et Hamill quelques indications sur ce qu'il veut obtenir de leurs personnages.

le jeu qui voulut être film



Les costumes des Kilrathis font très réalistes, mais il est pratiquement impossible, d'après ceux qui s'y sont essayés, de respirer dès que la gueule est fermée. Il y fait également une chaleur abominable, à tel point que des assistant(e)s étaient obligés de venir régulièrement entre les prises afin d'insuffler de l'air froid, par un grand tuyau, à l'intérieur du costume. C'est ce qui s'appelle gagner son salaire à la sueur de son front !

dans les bras de trois jeunes filles différentes (à ce que je vois, le charme de ce bon vieux Luke opère toujours !), chacune de ces liaisons ayant une incidence différente sur l'histoire. Refusez les avances de votre mécanicienne (incarnée par une star de l'industrie pornographique américaine, Ginger Lynn Allen), et celle-ci pourrait malencontreusement omettre de refaire le plein de votre soute à munitions entre deux missions ! L'amour est enfant de bohème...
Autre nouveauté, le programmeur-vedette Chris Roberts, auteur des deux premiers volets, a cette fois préféré se concentrer sur l'écriture du scénario et laissé sa place au codage à Frank Savage (c'est son vrai nom, ça ? Je pensais que des patronymes pareils ne se trouvaient que dans les bandes dessinées, moi). Si cela ne vous dit pas grand chose, ce nouveau venu dans la saga a, selon Origin, décidé de frapper très fort d'entrée en réalisant de véritables prouesses techniques.
Toujours d'après l'éditeur américain, Wing Commander III comporte parfois jusqu'à 16 vaisseaux ennemis simultanément à l'écran, en sus de votre coéquipier et du vaisseau amiral, sans que le moindre ralentissement n'intervienne ! Et le plus fou, c'est que la résolution exploitée lors des missions n'est rien de moins que du SVGA ! Si Frank Savage (si encore il s'était appelé Frank Lordcasquenoir, ç'aurait été plus crédible, voilà un nom qui sonne vrai !) a réellement réussi un tel tour de force, m'est avis que l'on parlera encore longtemps de Wing Commander III dans les chaumières qui reçoivent l'électricité. Toujours au chapitre des innovations, les astronefs imposants tels que les croiseurs, cargos ou vaisseaux-mères ne sont plus gérés comme d'imposants blocs pleins, mais comportent des ouvertures par lesquelles vous allez pouvoir vous faufiler... si vous l'osez ! C'en est fini du rayon-tracteur qui vous permettait de regagner votre base flottante au terme d'une mission, tout en vous curant les ongles des pieds !
Enfin, les boucliers protecteurs qui englobent les vaisseaux, bien que transparents, sont eux aussi gérés comme une entité à part entière. C'est ainsi que lorsque vous toucherez un ennemi au canon laser ou au missile à tête chercheuse, vous verrez fugitivement le bouclier s'illuminer au moment précis de l'impact. Cela paraît simple, mais il fallait y penser (et personne ne l'avait fait jusque là) !
Évidemment, toutes ces prouesses techniques se paient quelque part, en temps-machine pour être plus précis, aussi Wing Commander III requiert-il une configuration musclée. Si l'on annonce chez Origin la nécessité d'un 486DX 33 Mhz pour pouvoir accueillir WC3, il est probable que le soft ne devienne jouable qu'à partir d'un 486DX2 66 MHz (échaudés par "l'affaire Ultima 8" — voir le test de Calor dans Joystick N° 48 —, Origin n'a tout de même pas osé réclamer un Pentium !), ainsi qu'une carte vidéo Local Bus, ce qui n'est pas rien. C'est donc bien là que réside la seule interrogation concernant WC3 : dans la qualité de son animation. Qu'il soit fluide, rapide et ce sera presque à coup sûr le jeu de l'année. Mais gare, que l'animation ne tienne pas toutes ses promesses, et ce sera plus sûrement encore la déception de l'année, ce que Joystick ne manquerait pas de relever lors du test de la version finale. À bon entendeur, salut !

Pinky



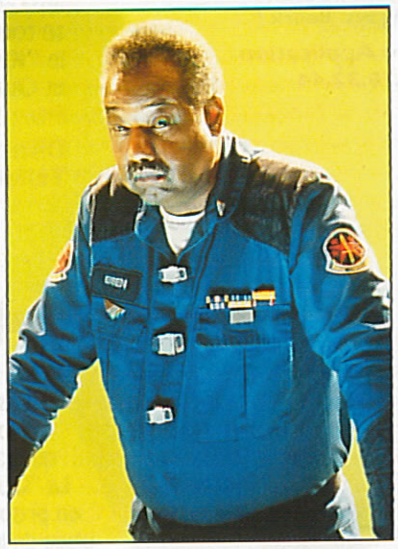
Pffff, c'est trop facile, ça ! Moi aussi, si j'étais beau, riche, intelligent et célèbre, je me taperais des canons à tour de bras ! Et d'abord, je suis plus grand que lui, alors j'm'en fous ! Ça me déprime, tiens !

VRAI
FAUX

WC1 relate les efforts de la Marine Confédérée pour tenter de repousser les Kilrathis du secteur Alpha ?
FAUX, c'est au sein du secteur Vega que se déroule le conflit. Comme dans Goldorak, eh oui !



L'exploitation du SVGA dans WC3 laisse loin, très loin derrière les deux premiers épisodes sur le plan de l'esthétisme (de bois). C'est vraiment très beau certes, mais quelle machine faudra-t-il posséder pour en profiter ?



Jason Bernard incarne un Commandant Eisen bien dans la tradition du Capitaine Dobey de "Starsky et Hutch". Sévère mais juste, bourru avec un cœur d'or. Aïe, ça sent le vieux cliché des familles !

Standard : PC CD-ROM
Editeur : Origin
Distributeur : Electronic Arts : 72.17.07.83
Sortie prévue : Novembre 94



Speed pas cool

Il aura fallu attendre des années avant de pouvoir mettre la main dessus. Cet accélérateur de CD existe en effet depuis belle lurette outre-Manche. Le principe mis en œuvre est relativement simple : recopier par transparence les parties les plus usitées du CD sur le disque dur, et cela afin d'en réduire les temps d'accès. Un genre de smartdrive évolué. En pratique, ça ne vaut pas grand chose, mais surtout ça fout un boxon monstre dans le config.sys. Beurk !

Distributeur : Micro Application
Téléphone : (1) 47.70.32.44
Prix TTC : 230 F



Du renouveau chez Guillemot

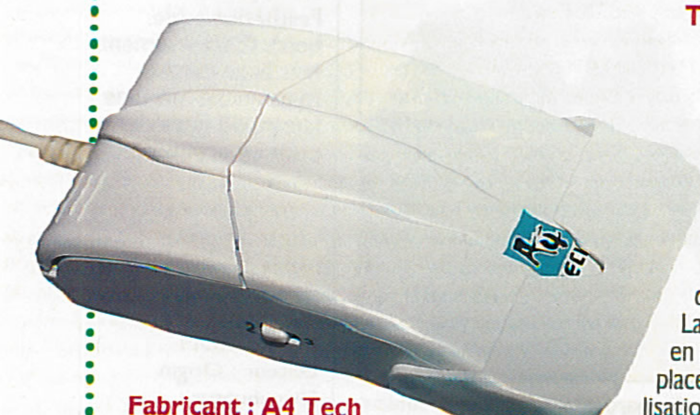
Guillemot lance sa nouvelle gamme de packs multimédia.

ci-dessus :
Si vous possédez déjà une carte sonore, Guillemot vous propose plusieurs kits ne comprenant que le lecteur de CD dont le "kit double vitesse Sony" qui inclut les jeux Megarace, Myst et l'utilitaire graphique ImagePals 1.2 accompagné d'une bibliothèque de 2 000 images.

ci-contre :
. **Le Maxi Sound 16** tout d'abord comprend une carte sonore 16 bits (extensible avec une carte fille WaveBlaster ou KorgWave) avec triple interface pour lecteur de CD-Rom, une paire d'enceintes, un microphone et tous les softs nécessaires à son exploitation.
Prix : 849 F TTC.
. **Le kit Maxi Sound CD 16** reprend les caractéristiques du pack précédent en y ajoutant un lecteur de CD-Rom double vitesse Sony et le fabuleux Myst (jeu d'aventure). Prix : 1 990 F TTC.
. Les étudiants et professionnels, quant à eux, se tourneront plutôt vers le **"Kit Manager Sony"** incluant non seulement WordPerfect 6.0 et Quatro Pro 5.0 pour Windows, mais également Megarace et Myst, deux jeux de qualité.
Prix : 1 590 F. TTC.



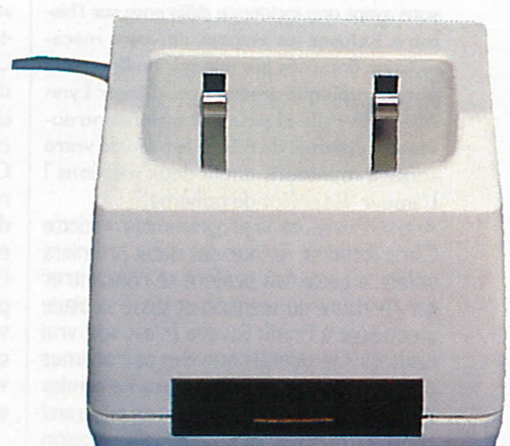
Distributeur : Guillemot
Téléphone : (16) 99.08.90.88

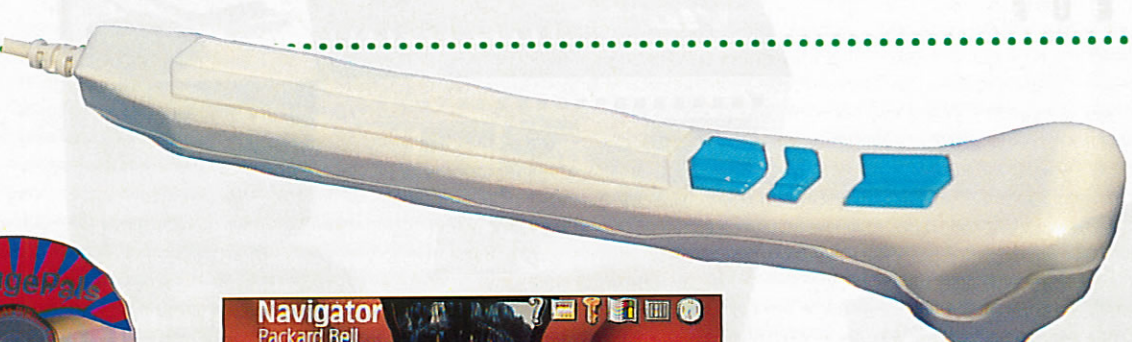


Elle ne s'encrasse pas

On a beau travailler sur une surface aussi propre que possible, une souris finit un jour ou l'autre par s'encrasser et en conséquence par ne plus fonctionner correctement. La "Optical WinMouse" détourne le problème en proposant une détection optique en lieu et place de la boule habituelle. En contrepartie, l'utilisation du tapis fourni est indispensable puisque ce dernier est bourré de petits repères.
Rien à redire en ce qui concerne la précision, sauf si le tapis se salit...
Et hop ! Retour à la case départ, à ceci près qu'il est moins pénible de nettoyer un tapis de souris qu'une souris (NDLR : sortie de son contexte, la phrase précédente est complètement surréaliste, non ?).

Fabricant : A4 Tech
Distributeur : Graphics
Téléphone : (1) 40.09.86.26
Prix TTC : 250 F



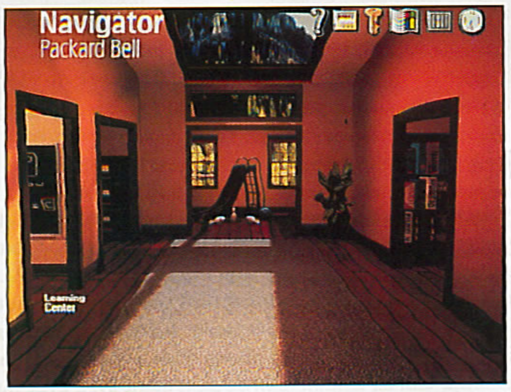




Une souris stylée

De par sa forme et sa prise en main "naturelle", l'utilisateur s'adapte immédiatement à la souris crayon. Que ce soit pour dessiner ou pour une utilisation normale, sa grande précision apporte un réel plus en comparaison à une souris standard.
Seul défaut : elle s'encrasse plus rapidement.

Fabricant : A4 Tech
Distributeur : Graphics
Téléphone : (1) 40.09.86.26
Prix TTC : 250 F





L'envolée Bell

Du 486 au Pentium, la nouvelle gamme d'ordinateurs Packard Bell bénéficie d'un design assez audacieux, principalement le modèle Spectria qui intègre, dans le même boîtier, unité centrale, moniteur, haut-parleur, fax/répondeur et tuner TV.
Les différents modèles, livrés avec lecteur de CD-Rom et 24 titres, sont équipés de l'interface Navigator 2 sous Windows. Comme son nom l'indique, Navigator 2 permet de se déplacer aisément dans les différentes applications installées sur la machine. Contrairement à un bureau plat, Navigator se présente comme un couloir en 3D. En évoluant dans ce couloir, on accède à diverses pièces remplaçant les icônes. L'interface dispose également d'un système d'auto-apprentissage tirant parti des capacités multimédia des divers modèles.

Fabricant : Packard Bell
Distributeur : Packard Bell
Téléphone : (1) 40.64.10.00
Prix TTC : Entre 9 000 et 18 000 F

Le fil en moins

Si l'on excepte le fait qu'une souris à infrarouge n'est pas d'un grand intérêt, force est de constater que la "Cordless WinMouse" est un excellent produit. Fonctionnant à plus de trois mètres de distance du récepteur, la malicieuse bestiole se recharge toute seule lorsqu'on la pose sur son socle. Son autonomie avoisine les huit heures et le temps de chargement quatre heures.

Fabricant : A4 Tech
Distributeur : Graphics
Téléphone : (1) 40.09.86.26
Prix TTC : 350 F





Roulé Boulé

On aime ou pas. Toujours est-il que le trackball compte de plus en plus d'adeptes. Celui-ci se caractérise par une ergonomie soignée et une prise en main rappelant celle d'une souris classique. Plus agréable que la plupart de ses concurrents, le WinTrack s'est également révélé d'une grande précision.

Fabricant : A4Tech
Distributeur : Graphics
Téléphone : (1) 40.09.86.26
Prix TTC : 240 F



Jouez mieux sur CD32

Enfin un joypad digne de ce nom pour CD32. Equipé de la totalité des boutons de la manette originale, le Super CD32 apporte de nouvelles fonctions de tir automatique, mais aussi de ralentissement (obtenu par une suite successive de "pause"). Son confort d'utilisation le place largement au-dessus de ce qui existait jusqu'à présent.

Fabricant : Competition Pro
Vu à la FNAC
Prix TTC : 199 F



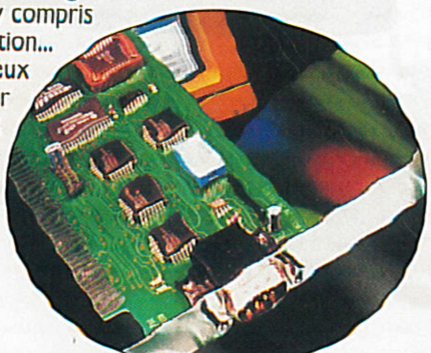
Capturez en liberté

Le VideoCatcher renferme une carte d'acquisition vidéo au sein d'un boîtier pas plus gros qu'une boîte d'allumettes. Relié au port parallèle de votre ordinateur, vous pouvez acquérir une image NTSC ou PAL en signal composite ou SVHS. Ce mode de connection permet entre autres d'effectuer des captures via un ordinateur portable. Il faudra, en revanche, que vous possédiez déjà un soft graphique compatible avec la norme Twain (Image-Pals, Photoshop, CorelPaint...), le produit n'étant livré avec aucun soft, driver TWAIN mis à part.
La qualité des images capturées en "True Color" est assez bonne, sans pour autant égaler celle obtenue sur des cartes internes spécialisées.
A réserver aux amateurs plus qu'aux professionnels.

Distributeur : Graphics
Téléphone : (1) 40.09.86.26
Prix TTC : 1 660 F

Action Replay v.2

La version 2 de la célèbre carte permettant de "freezer" un jeu afin d'en prendre le contrôle, notamment pour tricher, se voit agrémentée de nouvelles fonctions toujours plus performantes : une recherche de "cheat code" plus évoluée, sauvegarde de l'intégralité de la mémoire, y compris étendue, scan d'une interruption...
Bref, la totale ! Quelques jeux continuent toutefois à résister à l'Action Replay, mais ils sont heureusement peu nombreux.



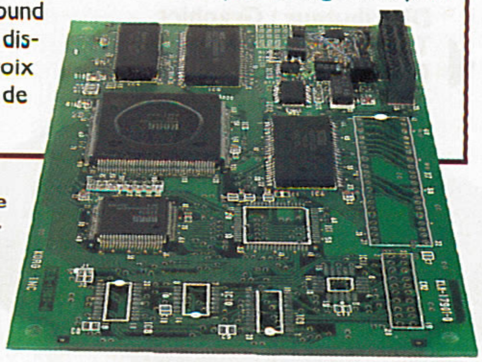
Fabricant : Datel Electronics
Distributeur : Jessico
Téléphone : (16) 93.97.26.00
Prix TTC : 569 F

Cheat code

Lorsqu'on joue, le vaisseau spatial, le personnage, bref le machin que l'on dirige, est représenté dans la mémoire de la machine par une série de chiffres. Certain d'entre eux, qui évoluent pendant la partie, comptabilisent le nombre de vies restantes, la force du personnage, etc. On les appelle "pointeurs" ou drapeaux (flags). Lorsqu'on fait une sauvegarde de sa partie, ce sont les valeurs qui sont écrites sur un fichier qui permettent, lorsqu'on reprend une ancienne partie, de se retrouver dans les même conditions qu'avant la sauvegarde. "Trouver le Cheat Code" consiste à repérer ces fameux pointeurs et à les freezer (geler) afin qu'ils ne bougent plus pendant la partie. En clair, si vous gelez la valeur qui correspond aux points de vie de votre personnage, vous serez invincible. Comme il n'est pas très évident de tripatouiller les fichiers de sauvegarde d'un jeu, on trouve des cartes (Action Replay) ou des programmes utilitaires (Game Wizard) qui recherchent automatiquement ces fameux pointeurs d'état.

Korg Wave: l'a-korg parfait

Guillemot International annonce la sortie, pour le 15 septembre, de l'extension Korg Wave pour carte sonore compatible Wave Blaster (Sound Blaster 16 MultiCD, Sound Blaster AWE32...). Les musicos auront déjà entendu parler de la marque de synthétiseurs Korg responsable du célèbre M1 et plus récemment du 01/W. Pour les autres, sachez que la Korg Wave, basée sur la technique de synthèse par table d'ondes, offre 32 voix de polyphonie (4 Mo d'échantillons stockés en Rom), et youpiloula ! elle intègre des effets de réverb et de chorus. Déjà, la Wave Blaster (1 590 F TTC) permettait d'acquérir la compatibilité General Midi, mais la Korg (990 F TTC) risque fort de faire un tabac à ce prix.
Le General Midi (16 canaux de multitimbralité, 128 instruments et 4 kits de batterie) est le standard qu'ont adopté les constructeurs pour permettre la compatibilité entre les différents produits Midi et les morceaux au format Midi Files. Aujourd'hui, un nombre croissant de jeux (surtout d'origine US) exploitent la synthèse Wave Table qui brille par la qualité de la restitution sonore. En tout cas, avec le couple SB16 (synthèse FM) + carte d'extension Wave (synthèse Wave Table), finis les musiques et bruitages qui patinent : vous disposez des deux standards actuels.
La Korg Wave est livrée avec le logiciel Cakewalk Apprentice pour Windows (séquenceur Midi) qui vous permettra de composer vos propres morceaux ou de taper dans la gigantesque librairie de Midi Files.
Enfin, pour les mordus de puissance, sachez que la Korg Wave peut être installée sur une Sound Blaster AWE32. Vous disposerez alors de 64 voix de polyphonie. Bande de mégalos !



La Korg Wave s'enclenche sur sa SB d'accueil au moyen de quatre petits supports en plastique.

ENFIN UN MAGASIN A NICE
AU 130 BLD DE LA MADELEINE

JESSICO

DISQUE DUR INT. AG600
2.5' Western Digital 85 Mo 1290 F

DISQUE DUR EXT. AG600/1200
Seagate 200 Mo+Overdrive 2135 F
Seagate 420 Mo+Overdrive 2635 F

KIT MULTIMEDIA 2125 F
CDROM PAN. DV 562B+Pro Sonic 16
+Enceintes+Mega Race+Land of Lore

JEUX PC

aces of deep	nc
arcade pool	149
ARMORED FIST	NC
battle of britain vo	169
beneath a steel sky vf	276
BETRAYAL AT KRONDOR	269
body blows galactic	nc
cannon fodder	255
chaos engine	237
colonization	nc
d day	350
dark legions	nc
darkmere	255
delta v	nc
detroit	350
doom 2	nc
eight ball deluxe	nc
FIFA SOCCER	290
gabriel knight vf	249
harpoon v1.2.1 vo	149
harpoon 2	nc
HEIMDALL 2	286
indy car data 1 ou 2	180
inferno	nc
inherit the earth vf	nc
ISHAR 3	263
king quest 6 vf	295
leisure suit larry 2 vo	149
leisure suit larry 6 vf	269
links challenge vo	169
MANCHESTER UNITED	210
monkey island	169
monkey island 2	329
outpost	nc
outrun	99
overlord	320
planete foot	nc
reunion	385
rise of robots	nc
ROBINSON REQUIEM	290
sam & max vf	309
sim city 2000 vf	238
sim city 2000 data	115
soccer kid	nc
stunt car racer	99
subwar 2050 + data	310
super street fighter 2	nc
tetris gold	nc
theme park	317
the settlers vf	349
tie fighter	350
u.f.o	285
ult. 8 lost vale	nc
x wing	315
x wing imperial pursuit	170
X WING B WING	199
wing com. armada	nc
WORLD CUP USA 94	225
world cup years 94	307

ACCESSOIRES

AMIGA & ST

Ext. 512K ag 500	229
Ext. 512 K + H	289
Ext. 1 Mo ag 500+	399
Ext. 1 Mo ag 500	450
Ext. 1 Mo ag600	429
Ext. 1 Mo ag 600+H	499
Ext. 1,5 Mo ag 500	799
Lect. Int. ag 500	469
Lect. Int. 600/1200	589
Lecteur Externe 3,5"	549
Alimentation ag	349
kit overdrive a600/1200	450
copieur synchro xpress	299
Interface Midi 3+1	199
interface midi a1200	240
Crayon Optique	299
Doubleur Bus MK3	159
Souris	155
Adaptateur 4 Joy	95
Konix Speedking	95
Konix Speedking Auto	100
Konix Navigator	115
QJ Superboard	135
QJ Megastar	225
QJ Topstar	199

PC

disque dur 250 mo	1355
disque dur 420 mo	1775
scan. coul. 400dpi	1985
streamer 250 mo	1460
lot 5 bandes 250 mo	500
enceintes 25w	385
s. blaster pro	611
s. blaster 16 asp mcd	1379
s. blaster awe 32	2205
joy. topstar	259
joy konix	168
joypad 4 boutons	139
thrustmaster stick	589
thrusmaster gaz	969
souris 3 boutons	70

divers

disk 3.5" df dd	35
disk 3.5" df hd	38
disk 3.5" hd préf. pc	40
etiquettes 3.5" x100	40
boitier 50 disk	59
micro kit nettoyage	99

CONSOLE CD 32
+ 4 Jeux+ Joyp.
1690 f

CD ROM

lect dbl vit Pana.	1200
lect dbl vit mitsumi	1000
aegis the guardian	430
arcade pool	169
armoured fist	nc
battle isle 2	375
beneath a stell sky	385
CENTRAL INTELLIGENCE	295
civilisation+rail road tyc	210
COMMANDER BLOOD	NC
corridor 7	238
covergirl strip poker	159
dark legions	290
d-day	343
deluxe strip poker	159
delta v	nc
doom utilities	205
doom 2	nc
dragon lore	nc
dragonsphere	237
f1 gp+microprose golf	215
falcon gold	360
gabriel knight vf	305
gunship 2000+data	210
heimdall 2 vf	277
king quest collection	310
king quest 6	237
leisure suit larry 6	300
litil divil	295
manchester united	185
myst	431
nhl 95	nc
outpost	305
pacific strike	nc
reunion	385
rise of the robots	nc
sam & max vf	336
seawolf	359
sim city 2000 vf	nc
simon the sorcerer vf	nc
the 11th hour	nc
theme park	370
the psychotron	nc
top 50 games dos	150
top 50 games windows	150
ufo	252
under a killing moon	450
wing com. luxe 1&2	nc
wings of glory	nc
world of gifs	150
world of photo	150
world of sounds	150

CD 32

console +2 jeux	1490
joypad pro cd32	185
souris cd32	155
films fmv	180
concerts fmv	146
alien breed / qwack	195
banshee	232
battle toads	200
brian the lion	203
cannon fodder	256
chuck rock 2	219
commander blood	nc
dangerous streets + wing commander	250
frontier elite 2	225
gunship 2000	215
heimdall 2	271
inferno	249
int. sensible soccer	nc
kick off 3	290
labyrinth of time	159
litil divil	249
manchester united	220
microcosm	289
project x / f17	195
rise of the robots	nc
quick	243
second samurai	219
simon the sorcerer	nc
skidmarks	nc
striker	224
ufo	nc
ultimate body blows	220

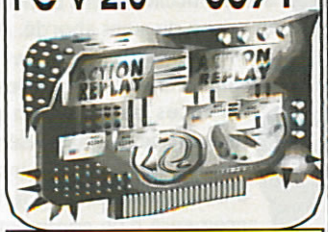
pack CD mediashare 1 290
plus de 2 giga d'utilitaires
dos/windows, bases de donnees,
fonts, jeux, cliparts, drivers, images

pack CD mediashare 2 290
le complement avec applications
32BITS Dos/Windows/OS2
et Systeme Exploitation LUNIX

CD ADULTES

69	150
asiandream girls 2	129
bankok beauties	150
blonde justice	205
busten	158
busten extra	175
busty babes	295
california calendar	252
collection privée 1 ou 3 vf	158
collection privée 2 vf	200
debbie does dallas	300
devil in miss jones	300
doors of passion	425
extreme delight	225
frat girls of double	255
girls in vivid 1 ou 2	177
girls of pleasure	150
hidden obsessions	260
high volume nudes	237
luscious lips	150
lusty ladies	120
party time	150
raquel released	150
rope & chains	129
sexual exctasy	150
sexual obsessions	245
sinfully yours	262
surfer girls	255
top heavy	150
tracy i love you	220
wacs	255
wet dreams	150
world of pinups	150

ACTION REPLAY
PC V 2.0 569 F



action replay mk3
AG 500/500+ 499
AG 1500/2000 599

EDUCATIFS

gamme adi
* environnement ...... 270 f
* application ...... 225 f
- maths, francais, anglais
allemand, biologie, geographie
- ecole ce1, ce2, cm1, cm2
- college 6, 5, 4, 3e

gamme adibou 4/7 ans ...... 210 f
je lis, je calcule cp
je lis, je calcule, grande section
je decouvre la musique
je decouvre la nature

disponibles sur amiga, pc dos et windows, mac.

sos foret vierge pc ...... 299 f
sos cite engloute pc ...... 299 F

JEUX ST/AG

ALADIN A1200	NC
alien 3	210
arcade pool	120
armour geddon 2	150
assassin spec. edit	119
banshee ag1200	190
battles of time	220
beneath a steel sky	279
benefactor	190
BLACK CRYPT	129
brian the lion ag/ag1200	159
cannon fodder 239	239
civilisation ag1200 vo	289
combat classics 2	219
COMMANDER BLOOD AG1200	NC
darkmere	205
d day vf	308
dune vo	149
elfmania	199
epic	149
f1 grand prix 229	229
fifa soccer	nc
gunship 2000	223
heimdall 2	235
heimdall 2 ag1200	231
hook vo	139
ishar 2 ag1200	229
ishar 3 263	263
imp. mission ag/ag1200	305
JIMMY WHITE SNOOKER	149
jurassic park ag1200	190
kick off 3	228
kick off 3 a1200	263
king quest 2 ou 3 ou 4 nf	149
king quest 6	231
leis. suit larry 1 ou 2 ou 3 nf	149
links challenge vo	169
lords of power	292
manchester united	190
monkey island 169	169
monkey island 2	319
operation stealth nf	159
perihelion	159
pinball dream+fantazy	275
pirates nf	149
populous 2 nf	149
qwick ag/a1200	254
RISE OF THE ROBOTS A1200	NC
robinson requiem ...... nc	nc
settlers vf	275
sierra soccer	174
skidmarks	199
SUPREMACY	129
theme park	nc
thunder hawk	119
tornado	285
tornado a1200 dd	285
UFO	NC
UNIVERSE	NC
wing com. ag1200	289
world cup usa 94	190
world cup years 94 comp.	263

utilitaires amiga

deluxe music 2.0	785
discoscopie pro	349
excellence 3.0	499
home music kit	499
home office kit deluxe	599
kindwords 3.0	439



CABLE S-SPORT **499 F**
Relie la CD32 avec AG1200
SYNTHE KAWAI **1800 F**
100 instr., 100 rythmes, 64 touches,
Interface Midi + cables + Soft
LOCK ON BANDAI **299 F**
Pistolet + Capteur Infrarouge

PRIX MODIFIABLES SANS PREAVIS, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

☎ 93.97.22.00 • MINITEL 3615 JESSICO

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

02 / 10

TITRES	Qte	PRIX	MONTANT
		S/ TOTAL	
		PORT	
		TOTAL	

PORT :
LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

Expédition : Collissimo

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 35 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue
date d'expiration
NOM ...... PRENOM ......
N° ET RUE ......
VILLE ...... CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00
SIGNATURE OBLIGATOIRE
ordinateur
téléphone

CHEQUE - MANDAT INTERNATIONAL OU CARTE BANCAIRE

Sons & Lumières

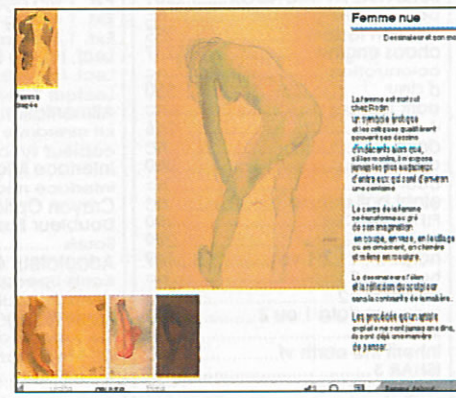
De l'art, de l'astrologie, des bandes-annonces de films d'horreur.
De quoi rester pensif, et ce n'est pas la statue de Rodin qui trouvera à y redire.

Rodin

PC CD WINDOWS

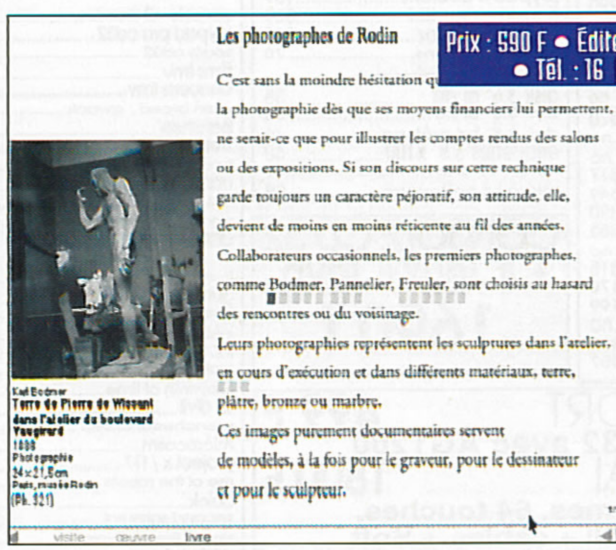






Consacré à l'auguste sculpteur, Rodin bénéficie d'une mise en page et d'une présentation particulièrement bienvenues en raison du sujet abordé. À mi-chemin du musée d'Orsay et d'un documentaire sur Arte, les différentes pages écran permettent de naviguer aisément dans du texte et des images d'excellente qualité, le tout agrémenté d'un commentaire en français rehaussé de musiques que Debussy ne renierait pas. Architecturé autour de trois thèmes force, ce CD tournant sous Windows permet d'aborder le travail du maître en flanant au gré de ses œuvres, présentées en vrac dans le menu "Visite" ou bien détaillées dans le menu "Œuvre".

Cette option, particulièrement intéressante, offre l'opportunité de découvrir les études préparatoires de quelques œuvres, de l'ébauche au tiré final en passant par les différentes étapes. Regroupant plus de 500 images, Rodin permet également de découvrir de nombreux dessins de l'artiste ainsi que des films courts souvent tournés sur les lieux mêmes où il exerca son talent. Une troisième section, appelée "Le Livre", replace Auguste Rodin dans son époque et aborde différents thèmes chers à l'artiste, tels ceux de la danse et l'Orient. On attend avec impatience d'autres produits de cet éditeur.



Prix : 590 F • Éditeur : ODA Laser Edition • Tél. : 16 (1) 46.23.34.52

De mois en mois, les produits Multimedia sont de plus en plus aboutis. Fini l'empilage de sons et d'images, Rodin bénéficie d'une mise en page attrayante.

3 D - Rom Relief

PC CD, CD-I, 3DO, MACINTOSH, PHOTO-CD

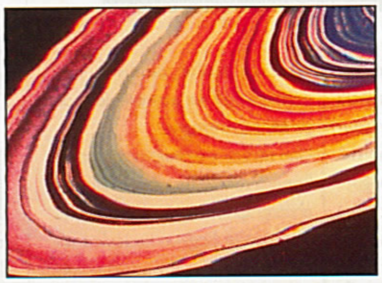


Ce CD livré avec des lunettes 3D (rouge/cyan) permet de découvrir des vues 3D de l'Égypte, New York, Paris ainsi que des images de la guerre de 14/18 et des années 30. Amusant, mais sans grande profondeur, si j'ose dire.

• Editeur : Seize Neuvièmes Production • Téléphone : (1) 69.41.27.27 • Prix : 195 F • Distribué par Euro CD

Etoiles et Galaxies







CD-I

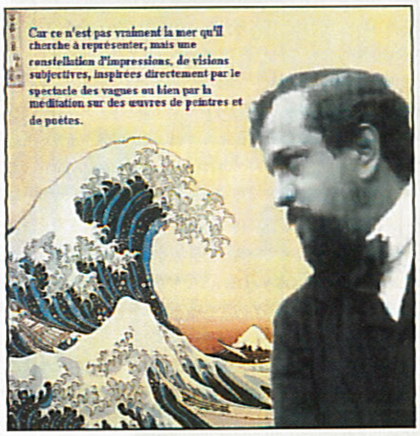
Destinés à ceux qui ne peuvent s'empêcher de marcher le nez en l'air les soirs d'été, ce titre est l'équivalent sur CD-I des livres d'astronomie. Pourtant, il ne s'agit pas, loin de là, d'une suite d'images. CD-I oblige, il permet également de comprendre et de découvrir les étoiles, planètes et constellations en choisissant soi-même de pointer telle ou telle partie du ciel. En dépit d'un commentaire un peu pompeux, très "chef-d'œuvre en péril", Etoiles et Galaxies s'annonce intéressant et bien conçu. La version finale, qui sera parue lorsque vous lirez ces lignes, comportera un manuel conséquent qu'on nous promet didactique et très documenté.

• Editeur: Interactif Delta Production •
Distribué par: Flammarion
Téléphone : (1) 40.51.31.29 • Prix : 695 F

Monet Verlaine Debussy

PC CD MACINTOSH CD

La série "Tryptique", dont voici le premier volet, aborde l'Art de façon original. Trois artistes appartenant au même courant de pensée ou ayant la même sensibilité, sont mis en parallèle. Sous-titré "La révolution douce", ce CD bénéficie d'une présentation à l'image du thème abordé. En 120 tableaux, 60 poèmes et 75 minutes de musique, on se laisse aller à la rêverie. Structuré en diverses rubriques, les séquences de ce CD sont montées somme un audiovisuel, avec incrustation d'images et de textes du meilleur effet. Debussy faisait de la musique pour les petits enfants. Le média du XXIe siècle lui rend donc hommage avec brio, ainsi qu'à Verlaine et Monet.





• Editeur : Arborescence • Tél : (1) 47.57.38.38 Prix : 249 F • Distribué par: Arborescence

Exploring Painting

PC CD WINDOWS



Trop souvent, les CD dédiés à l'Art se présentent sous la forme d'un simple catalogue où les œuvres défilent comme lors d'un morne travelling dans quelque musée poussiéreux. Heureusement, ce produit prend véritablement en compte les progrès apportés par le multimédia et aborde le sujet sous un angle érudi rappelant les meilleurs volets de la série "Palette", sur Arte.

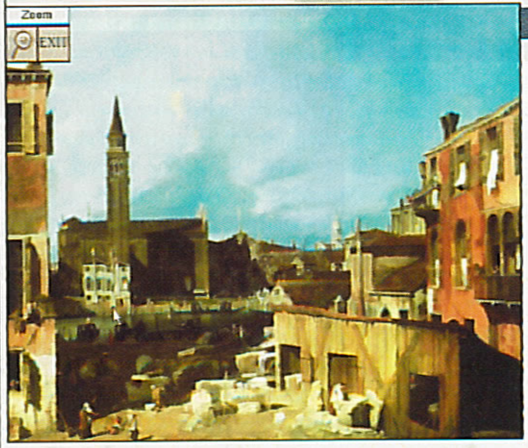
Si l'on retrouve la notion de catalogue, utile pour appréhender le sujet sous sa forme historique, la recherche multicritère des œuvres constitue le premier atout de Exploring Painting. Par genre, artiste, titre ou technique, les tableaux les plus célèbres, du Haut Moyen Age au Post-Impressionisme sont là.

Si on le souhaite, une biographie de l'artiste ainsi qu'un commentaire en anglais apparaissent à l'écran. Une section "multimédia", accessible depuis un menu situé en haut de l'écran ou bien en cliquant sur une icone, permet d'entendre un commentaire ou bien d'assister à la "projection" d'un film court.

Les œuvres, qui peuvent être affichées côte-à-côte pour comparer le contraste, par exemple, sont extrêmement bien digitalisées.

Toutefois, ces atouts ne sont rien par rapport au mode "zoom" qui fait mieux comprendre pourquoi le nom de ce CD évoque une "exploration". En effet, lorsqu'on clique sur une partie de tableau, une vue agrandie, apparemment retouchée pour éviter une forte pixellisation, offre l'opportunité de pénétrer l'œuvre plus avant.

On découvre ainsi une foule de détails qui auraient échappé autrement à l'œil nu, et ce d'autant plus facilement que les parties sur lesquelles on peut zoomer ont été choisies en raison de leur intérêt. Notons enfin que l'habillage général de ce CD est très esthétique et attractif. C'est avec des titres de cette qualité que l'édition électronique acquièrera ses lettres de noblesse.





Editeur : Attica Cybernetics • Prix : NC •
Tél. : (1) 40.09.80.30 • Distribué par: Euro CD

Paris Belle Epoque

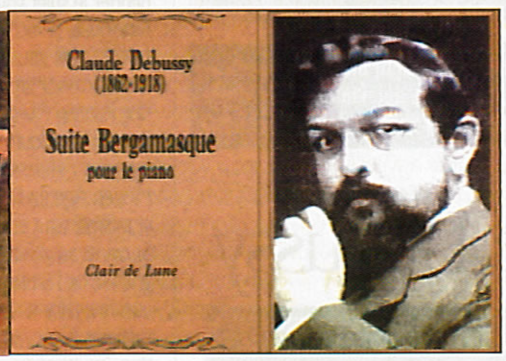
CD-I



Ce titre propose de découvrir les artistes du XIXe siècle ayant appartenu ou gravité autour du mouvement impressionniste. Le menu qui permet de naviguer dans ce CD se présente comme une salle de café. Sur la table, un violon posé dans son étui, un livre, et au mur, quelques peintures. En cliquant sur ces objets, on accède à des sections sur les peintres ou les musiciens de l'époque : Monet, Renoir, Sisley, Satie, Debussy, Ravel, les génies du siècle passé sont tous là. Une galerie de peintures peut être déclenchée afin de voir les tableaux défiler, tandis qu'une musique qu'il est possible de choisir les accompagne.
Une section très intéressante offre l'opportunité de découvrir des photographies et des photographes de l'époque. Logique lorsqu'on sait que le mouvement impressionniste vit le jour en réaction à cette invention, le grain des tirages de l'époque donnant l'idée au peintre de créer des images pointillistes.

• Editeur : Philips Interactive Media •
Tél : (1) 47.28.51.00 • Prix : 300F





La légende Ferrari

PC CD MACINTOSH CD





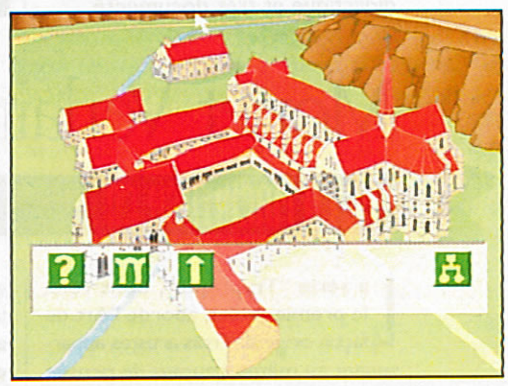
Parce qu'il est parfois difficile de parler de voitures dans un ouvrage statique, La Légende Ferrari permet de voir et aussi d'entendre les différents modèles de la gamme.
Des engins du début aux voitures actuelles, l'histoire de ces bolides rutilants est restituée. Comportant de nombreux comparatifs et fiches techniques, ce CD fort bien présenté apporte à l'utilisateur le mouvement sous forme de séquences Quicktime.
Et pour les inconditionnels du V12 ou les amoureux du Turbo, un jeu permet de contrôler ses connaissances en attribuant à la bonne voiture le bruit digitalisé de son moteur.
Beau, instructif et amusant.

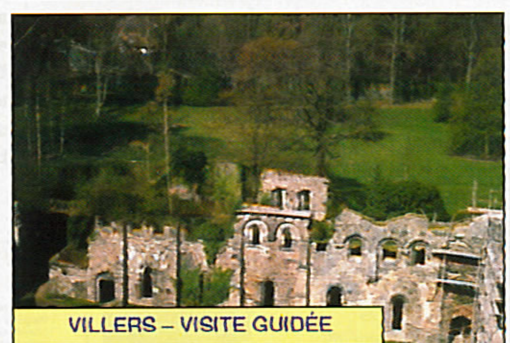
• Editeur : ARBORESCENCE •
DISTRIBUÉ PAR ARBORESCENCE TÉL : (1) 47.57.38.38 • Prix : 249 F

Architecture Cistercienne

CD-I

Riche de près de 2 000 images, l'Architecture cistercienne dresse un panorama des sites cisterciens d'Europe. Du menu, on accède à de nombreux écrans montrant les abbayes, les domaines et l'architecture de ces sites. Pour illustrer le propos et mieux pénétrer le mode de vie de ses moines austères aux règles de vie fondées sur les préceptes de saint Benoît, une part importante est consacrée au site de Villers-en-Brabant dont les nombreux vestiges témoignent de son passé glorieux. Au travers de 16 pays d'Europe et des États Unis (fondé au XIIe siècle à l'abbaye de Citeaux, l'ordre périclita au XVIIe et donna naissance aux moines Trapistes), on découvre ainsi, parfois sous forme de séquences filmées, des enluminures, vitraux et documents.







• Editeur: PACT • Distribué par: Philips
Tél : (1) 47.28.51.00 • Prix: 300 F

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES : Le spécialiste de la vente par correspondance de jeux vidéo

VENTE PAR CORRESPONDANCE → COMMANDEZ EN DIRECT :

Par Téléphone	Par Minitel	Par Fax	Par Courrier
de 10 à 19 h 30	24/24 h	24/24 h	24/24 h
16 (1) 44 59 29 31 - 16 (1) 44 59 29 29	3615 ClubGames	44 59 23 23	Bon de commande Express

CLUB GAMES — LE RENARD DU JEU VIDEO

☎ (16.1) 44 59 29 31
☎ (16.1) 44 59 29 29
Du lundi au samedi 10/20 h

LES 3 AVANTAGES DU CLUB

PLUS DE CHOIX !!!



TOUS LES MEILLEURS JEUX ET ACCESSOIRES PC PC CD ROM

DES PRIX EXCEPTIONNELS !!!



GAGNEZ de 20 à 50 F DE RÉDUCTION SUR DES MILLIERS DE JEUX NEUFS

PLUS DE SERVICES !!!



TOUS LES 2 MOIS RECEVEZ GRATUITEMENT LE CATALOGUE DE NOS PRODUITS
1 LIVRAISON SURE ET RAPIDE 24/48 H

AVEC LA CARTE → PRIX CLUB   SANS LA CARTE → PRIX NORMAL

SI VOUS ACHETEZ LA PLAYER'CARD → PRIX CLUB DES VOTRE PREMIERE COMMANDE

+ tous les avantages du Club : • Catalogue à domicile • infos chaque mois sur les news • accès privilégié au minitel • jeux concours • prix fidélités ...

NOMS	Prix CLUB	Prix Normal
PC : JEUX D'AVENTURES (DISK)		
ALONE IN THE Dark + JACK IN THE DARK VF	249 F	269 F
ALONE IN THE DARK 2 VF	329 F	349 F
BENEATH A STEEL SKY VF	279 F	289 F
GABRIEL KNIGHT VF	289 F	309 F
HAND OF FATE VF	299 F	319 F
INDY 4 VF	339 F	359 F
KING QUEST 6 VF	299 F	319 F
LEISURE SUIT LARRY 6 VF	289 F	309 F
POLICE QUEST 4 VF	289 F	309 F
QUEST FOR GLORY 4 VF	289 F	309 F
ROBINSON REQUIEM VF	289 F	309 F
SAM AND MAX NF	299 F	349 F
SHADOW OF THE COMET VF	269 F	289 F
PC : JEUX D'AVENTURES (CD ROM)		
7 TH GUEST NF + DUNE VF	379 F	399 F
BENEATH A STELL SKY VF	309 F	329 F
DAY OF THE TENTACLE VF	349 F	369 F
MYST NF	419 F	439 F
POLICE QUEST 4 VF	349 F	369,F
QUEST FOR GLORY 4 VF	319 F	339 F
JOURNEY MAN PROJECT VF	279 F	329 F
PC : JEUX DE SIMULATION (DISK)		
1942 PACIFIC AIR WAR NF	319 F	339 F
ARMORED FIRST	TEL	TEL
COMMANCHE VF	309 F	329 F
F14 FLEET DEFENDER NF	309 F	329 F
FLIGHT SIMULATOR 5.0 VF	339 F	359 F
OVERLORD NF	259 F	279 F
PACIFIC STRIKE NF	359 F	379 F
PRIVATEER NF	299 F	319 F
SEA WOLF VF	319 F	339 F
SUPER SRIKE COMMANDER VF	289 F	309 F
T.F.X VF	309 F	329 F
TIE FIGHTER NF	299 F	349 F
TORNADO VF	299 F	319 F
WING COMMANDER ACADEMY NF	249 F	269 F
WING COMMANDER ARMADA	TEL	TEL
X WING VF	329 F	349 F
PC : JEUX DE SIMULATION (CD ROM)		
COMMANCHE + MISSION 1 ET 2 VF	389 F	409 F
INFERNO	TEL	TEL
PRIVATEER NF	359 F	379 F
SEA WOLF VF	359 F	379 F
SUBWAR 2050 + SCENARY VF	319 F	339 F
SUPER STRIKE COMMANDER VF	339 F	359 F
T.F.X VF	379 F	399 F
TORNADO VF	379 F	399 F
WING COMMANDER 2 VF	319 F	339 F

NOMS	Prix CLUB	Prix Normal
PC : JEUX DE ROLE (DISK)		
AL QUADIM NF	289 F	339 F
ARENA THE ELDER SCROLLS NF	339 F	359 F
BETRAYAL AT FRONDOR NF	309 F	329 F
DAEMONSGATE NF	279 F	299 F
DARKMERE VF	259 F	269 F
DUNGEONS HACK VF	299 F	319 F
HEIMDALL 2 VF	299 F	319 F
ISHAR 3 VF	279 F	299 F
LANDS OF LORE 2	TEL	TEL
LANDS OF LORE VF	279 F	299 F
MIGHT AND MAGIC 5 VF	269 F	289 F
RAVENLOFT VF	TEL	TEL
SERPENT ISLE VF	279 F	299 F
SHADOW CASTER VF	279 F	299 F
THE LEGACY VF	279 F	299 F
ULTIMA 7 VF	299 F	319 F
ULTIMA 8 PAGAN VF	359 F	379 F
UNDERWORLD 2 VF	279 F	299 F
PC : JEUX DE ROLE (CD ROM)		
AL QUADIM NF	309 F	329 F
BETRAYAL AT KRONDOR NF	319 F	339 F
LANDS OF LORE VF	339 F	359 F
LE MONDE DE XEEN VF	329 F	349 F
THE HORDE MPEG NF	499 F	529 F
ULTIMA 8 + SPEECH PACK VF	399 F	419 F
PC : JEUX DE REFLEXION/STRATEGIE (DISK)		
BATTLE ISLE 2 VF	319 F	339 F
DATA DISC TITAN HERITAGE	TEL	TEL
CANNON FODDER VF	259 F	279 F
CIVILISATION VF	289 F	309 F
COLONISATION	TEL	TEL
D DAY 6 JUIN 44 VF	339 F	359 F
DETROIT VF	339 F	359 F
GREAT NAVAL BATTLES 2 NF	349 F	369 F
REUNION VF	TEL	TEL
SETTLERS VF	299 F	349 F
SIM CITY 2000 VF	289 F	309 F
THEME PARK VF	339 F	359 F
SIM CITY SCENARIO CATASTROPHE VF	129 F	139 F
SYNDICATE VF	279 F	299 F
UFO VF	299 F	319 F
PC : JEUX DE REFLEXION/STRATEGIE (CD ROM)		
BATTLE ISLE 2 VF	379 F	399 F
SYNDICATE PLUS VF	399 F	419 F
THEME PARK VF	329 F	379 F
SIM CITY UNANCED VF	TEL	TEL

OCCAZ PC DISK/CD ROM

Achetez - Vendez - Echangez vos jeux PC par correspondance.
Nous rachetons tous les jeux sur PC disquettes et CD ROM cash ou par bon d'achat.

NOUS REMBOURSONS VOS FRAIS DE PORT D'ENVOI PAR CHEQUE OU BON D'ACHAT

LES HITS DU MOIS A PRIX CLUB

SAM & MAX/PC CD ROM



• PRIX NORMAL : 389 F

OUTPOST/PC CD ROM



• PRIX NORMAL : 359 F

UNDER A KILLING MOON/PC CD ROM



• PRIX NORMAL : 419 F

DRAGON LORE/PC CD ROM



• PRIX NORMAL : 419 F

NOMS	Prix CLUB	Prix Normal
PC : JEUX D'ACTION/ARCADE		
COOL SPOT/DISK	199 F	209 F
DELTA V/DISK	349 F	369 F
DOOM/DISK	119 F	129 F
DRAGON ' LAIR VF/CDROM	349 F	369 F
MAD DOG MAC KREE 2/CDROM	379 F	399 F
MEGARACE NF/CDROM	289 F	309 F
REBELT ASSAULT NF/CDROM	369 F	389 F
RISE OF THE ROBOTS/DISK	TEL	TEL
SPACE HULK VF/CDROM	349 F	369 F
TERMINATOR RAMPAGE/CDROM	319 F	339 F
WHO SHUT JOHNY ROCK NF/CDROM	389 F	409 F
PC : JEUX DE SPORT ET SIMULATION CONDUITE (DISK)		
EMPIRE SOCCER NF	269 F	289 F
F1 GRAND PRIX VF	279 F	299 F
FIFA SOCCER VF	289 F	309 F
INDY CAR RACING DATA DISK	TEL	TEL
INDY CAR RACING NF	279 F	299 F
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER NF	179 F	189 F
KICK OFF 3 NF	269 F	289 F
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	279 F	299 F
PLANETE FOOTBALL VF	289 F	309 F
SUPER SKI 3	269 F	289 F
VROOM MULTI PLAYER NF	229 F	249 F
WORLD CUP USA 94 NF	239 F	259 F
WORLD CUP YEAR 94 NF	299 F	319 F
PC : JEUX DE SPORT (CD ROM)		
ADVANTAGE TENNIS OPEN VF	269 F	289 F
INTERNATIONAL TENNIS OPEN VF	379 F	399 F
LINKS COLLECTOR NF	379 F	399 F

L'AFFAIRE DU MOIS

Plus aucun problème de stockage
DISQUE DUR 420 M CAVIAR WESTERN DIGITAL — **1990 F**
Elu meilleur disque dur 1994
Taux de transfert 1,5 Mo /s - Temps d'accès 11 MS

KIT CD ROM JOUEUR

Lecteur PANASONIC CDR562B/SONY double vitesse
+ interface
+ MEGA RACE
+ MYST
+ ImagePals : Le meilleur outil de gestion d'image

1650 F

Lecteur PANASONIC CDR562B double vitesse
+ interface
+ MEGA RACE
+ MYST
+ REBEL ASSAULT
+ SOUND BLASTER 16 VALUE

2350 F

Pour tout kit acheté, carte de membre gratuite

NOMS	Prix CLUB	Prix Normal
MULTIMEDIA		
AINSI VIENT LA VIE	379 F	399 F
ATLAS DU MONDE	429 F	449 F
BEETHOVEN : 5EME SYMPHONIE	379 F	399 F
JOUR-J : Coffret normandie + 100 jours	579 F	599 F
NEW YORK	229 F	249 F
OLAF L'OURS	229 F	249 F
PANORAMA ART OCCIDENTAL	379 F	399 F
PARIS	279 F	299 F
ROBERT ELECTRONIQUE	7689 F	7709 F
FELLINI	349 F	369 F
LE MONDE DES ANIMAUX	279 F	299 F
CD ROM ADULTES		
AMERICAN GIRLS 2 : NEW	399 F	418 F
ASIAN GIRLS : NEW	399 F	418 F
DUNGEONS OF DOMINANCE	399 F	419 F
LA LEGENDE DU KAMA SUTRA	299 F	319 F
NIGHT WATCH INTERACTIVE 2 : NEW	399 F	419 F
THE DREAM MACHINE : HIT	459 F	509 F
THE INTERACTIVE ADULT MOVIE ALMANAC : HIT	499 F	529 F
THE INTERACTIVE ADVENTURES OF SEYMORE BUTTS	499 F	529 F
VIRTUAL ESCORT : HIT	459 F	489 F
VIRTUAL VIXENS : NEW	499 F	529 F

KIT CD ROM	
KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER	3190 F
PACK CD 16 DISCOVERY + MICRO + KARAOKE	3290 F
PACK GAME BLASTER CD 16	3390 F
PACK EDUTAINEMENT CD 16	4190 F
PACK EASY CD 16	5590 F
PACK DIGITAL EDGE 3X	6590 F
LECTEUR CD ROM MITSUMI DOUBLE VITESSE	990 F
CARTES SONORES	
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	499 F
SOUND BLASTER PRO VALUE	649 F
SOUND BLASTER 16 MULTI CD	999 F
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1349 F
SOUND BLASTER AWE 32	2099 F
MAXI SOUND SOLUTION 2.0	749 F
MAXI SOUND SOLUTION PRO	999 F
MAXI SOUND SOLUTION 16	1149 F
SOUND BLASTER 16 SCST-2	1599 F
SOUND BLASTER 16 ASP SCSI-2	1890 F
PROFITEZ DU SON GENERAL MIDI AVEC TOUT TYPE DE SOUND BLASTER : CARTE CORG	990 F
ENCEINTES LABTEC CS 550	290 F
HAUTS PARLEURS ZY-FY	539 F
MANETTES TRUSTMASTER	
Manette flight control system PC	599 F
Manette flight control system pro	990 F
Manette de gaz weapon control system	990 F
Volant formula t 1 + INDY CAR	1290 F
Palonnier rudder control system PC	1090 F

IMPORTANT : Toutes les marques citées sont déposés par leurs propriétaires respectifs, les prix indiqués sont révisables sans préavis, offre valable dans la limite des stocks. *Règlement sur demande écrite

Pour **30 Frs** seulement — DEVENEZ MEMBRE ET PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DU CLUB.



Avec la **PLAYER'CARD** :
(Valable 1 an)
- PRIX CLUB (De -20 à -50 F sur chaque jeu)
- Catalogue à domicile
- des jeux concours
- Les infos sur la sortie des news

BON DE COMMANDE EXPRESS : A découper ou à photocopier et à envoyer à **CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris**

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... CODE POSTAL : ....
TEL (OBLIGATOIRE) : .... DATE DE NAISSANCE : ....
ORDINATEURS UTILISES : ....
N° DE MEMBRE : ....

NOMS	DISQ.	CD	PRIX
	❑	❑	
	❑	❑	
	❑	❑	
	❑	❑	
NEW FRAIS DE PORT UNIQUE			29 F
Pour les Prix Club : Carte de membre obligatoire			(❑ 30 F)
TOTAL			

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL

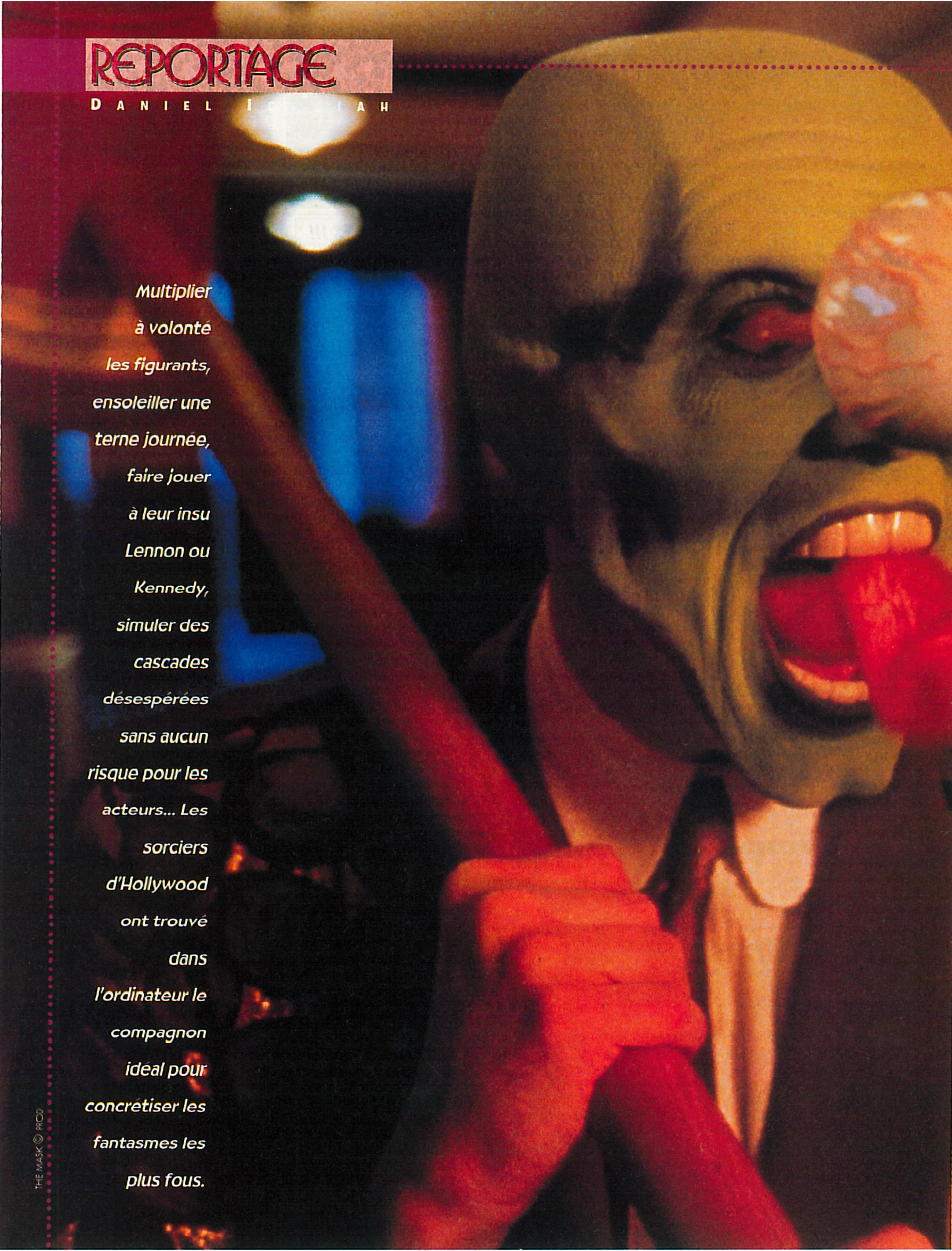
REGLEMENT : ❑ CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CONTRE REMBOURSEMENT +35 Frs ❑ CARTE BLEUE

N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration :
Signature :
(Parents pour mineurs)

JOYSTICK 10/94

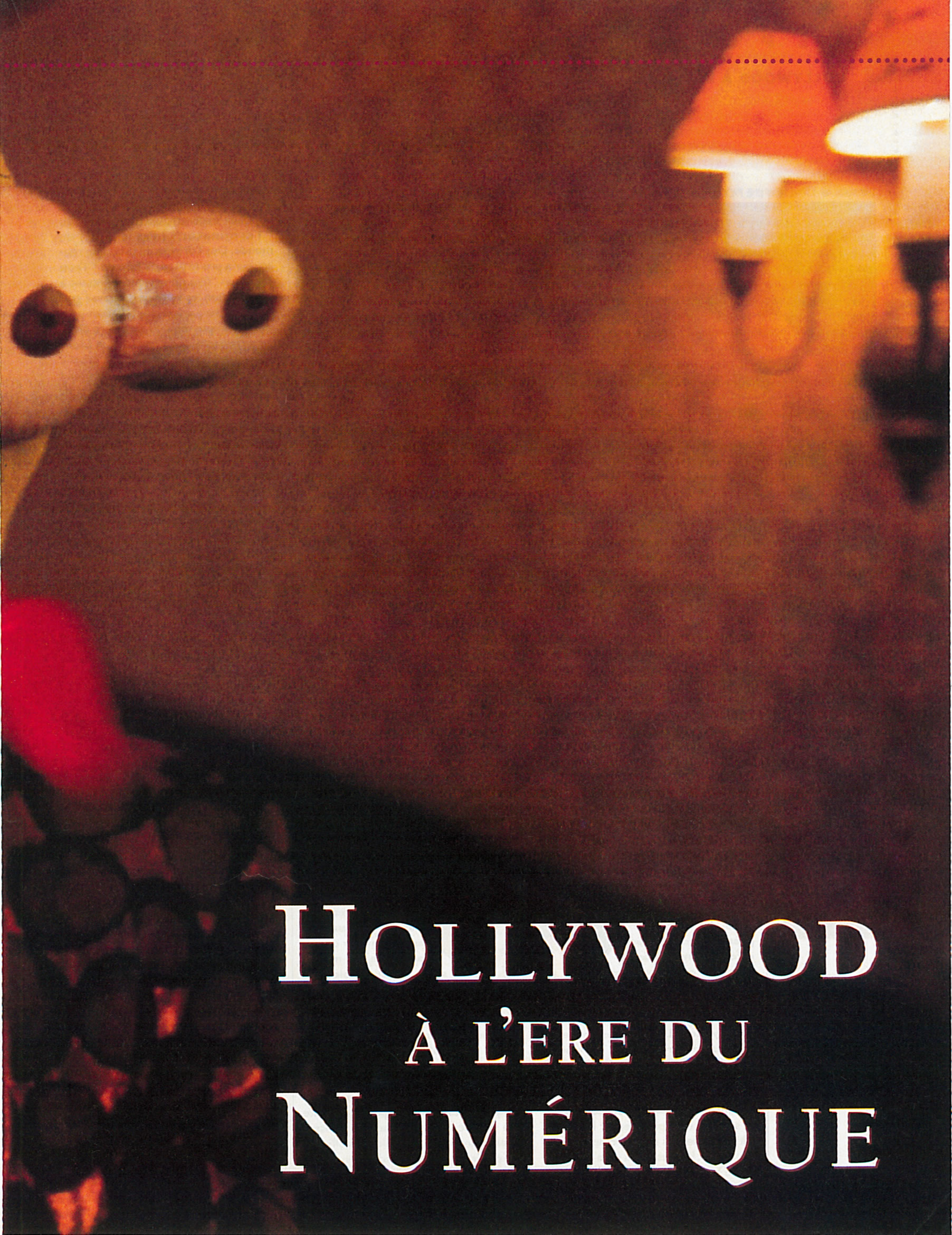
REPORTAGE

DANIEL ICHBIAH



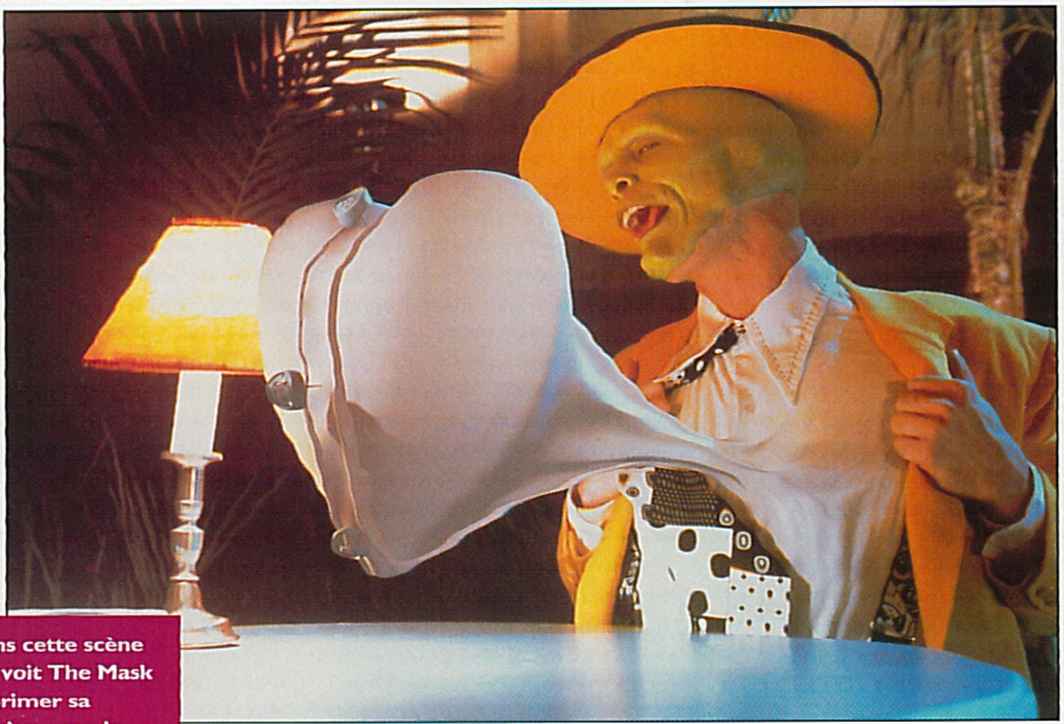
Multiplier à volonté les figurants, ensoleiller une terne journée, faire jouer à leur insu Lennon ou Kennedy, simuler des cascades désespérées sans aucun risque pour les acteurs... Les sorciers d'Hollywood ont trouvé dans l'ordinateur le compagnon idéal pour concrétiser les fantasmes les plus fous.

THE MASK © PROD



Hollywood à l'ère du numérique

Le film le plus cher



Dans cette scène qui voit The Mask exprimer sa passion pour la troublante Cameron Diaz, ILM a créé sur ordinateur un modèle de cœur en proie à d'intenses pulsations, d'abord sous forme maillée, puis avec une texture reproduisant la couleur de chemise du héros. L'animation graphique a ensuite été superposée sur la scène réellement tournée avec Jim Carrey.

Nous sommes à l'aube d'une révolution cinématographique analogue à l'introduction du parlant ou de la couleur. Une mutation rendue possible par la puissance gigantesque des ordinateurs. Les créateurs d'illusion n'ont jamais eu entre les mains des outils aussi illimités. Toute la chaîne de production se trouve bouleversée par l'introduction du numérique dans la réalisation des longs métrages. Acteurs, cascadeurs, accessoiristes sont pareillement touchés par cette redéfinition des règles d'un art à peine centenaire. Nous n'aurons plus jamais confiance dans la valeur de témoignage de l'image, car celle-ci pourra se prêter à toutes les déformations, trucages, montages ou découpages. Stallone était-il suspendu dans le vide ou bien habilement superposé sur une vue grand angle des glaciers impitoyables ? La blonde espionne sur sa rutilante Harley a-t-elle traversé un mur de flammes authentique ou simplement numérisé ?

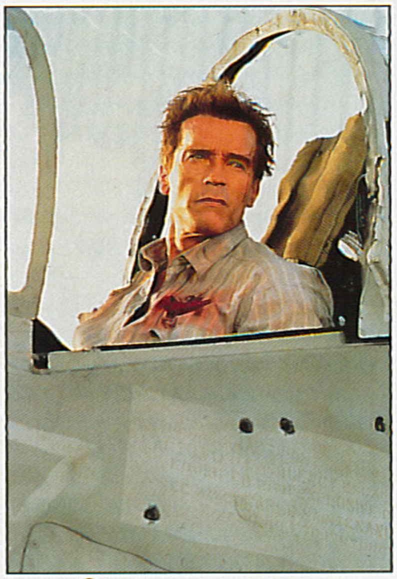


Jusqu'en 1994, l'ordinateur servait essentiellement à l'élaboration d'effets spéciaux et sa trace était patente, car il permettait de réaliser des scènes échappant totalement aux lois naturelles de la pesanteur ou de la physique. Qui n'a pas frémi lors de la scène de **"Terminator II"**, lorsque le T1000, cyborg de dernière génération désintégré par Schwarzie, se recompose lentement à partir des gouttelettes dorées éparpillées sur le sol ? Qui n'a pas succombé à un émerveillement presque juvénile lorsque la créature aquatique d'**"Abyss"** entre en communication avec les membres de l'équipage ?

De nos jours, la donne est toute autre. Le cinéma numérique s'emploie à simuler la réalité de façon tellement transparente, que le spectateur n'y voit que du feu. **"True Lies"** de James Cameron est la première œuvre maîtresse de ce genre nouveau qui fait de l'ordinateur un assistant majeur du réalisateur. Ce film met en scène le bel Arnold et la séduisante Jaimie Lee Curtis – sexy à souhait – au sein d'une aventure contemporaine, dans laquelle cyborgs et robots-tueurs sont absents. Le héros mène une double vie – officiellement VRP en ordinateurs, et en parallèle agent secret. Drôle et enlevé, **"True Lies"** fait appel à des règles classiques pour emporter les faveurs du public : un zeste de violence, de multiples rebondissements, une intrigue simple mais efficace, et plusieurs scènes d'action-tension. Cameron serait-il en retrait par rapport aux excentricités d'**"Abyss"** ou **"Terminator"** ? Pas le moins du monde. Dès l'origine du projet, le réalisateur a pris le parti de faire de **"True Lies"** un "film numérique" mettant à contribution les stations de travail graphiques chaque fois que cela était possible. Compte tenu du caractère pionnier d'une telle démarche, **"True Lies"** a nécessité un budget immense, proche de 120 millions de dollars. On prétend qu'il serait devenu le film le plus cher de l'histoire du cinéma – même si Cameron dément de tels chiffres.

Dans l'une des séquences les plus palpitantes du film, Arnold Schwarzenegger pilote tant bien que mal un avion de combat, un vieil Harrier, au milieu des gratte-ciels de la ville de Miami. Au prix de moult acrobaties, il parvient à récupérer sa fille, suspendue à plusieurs centaines de mètres dans le vide, sur le cockpit de son appareil. Tandis qu'elle se maintient en équilibre instable sur l'engin, Schwarzie doit parvenir à se débarrasser d'un terroriste armé, situé sur une des ailes arrière. Au cours d'une scène à couper le souffle, notre héros body-buildé éjecte l'intrus – évacué dans un tourbillon dantesque alors qu'il s'accrochait au lance-missiles – puis se pose de manière contrôlée sur le sol, entre deux gratte-ciels. La caméra se rapproche et nous voyons le flamboyant Arnold s'extraire de la cabine. Tout a été conçu pour que le frisson du public soit à son maximum et pour que chacun ait l'impression que Schwarzie a véritablement tourné cette redoutable scène.

Et pourtant, il n'en est rien. Cette scène n'a jamais été filmée, pas même avec des cascadeurs professionnels. Arnold n'a eu



de l'histoire du cinéma

qu'à s'installer au sein d'un avion en fibre de verre suspendu dans le ciel de Miami par des grues. Le terroriste juché sur un missile a été filmé sur un fond vert, en suspension verticale. Lors du montage sur ordinateur, les deux images ont été superposées tandis que fils et poteaux étaient effacés. Afin de simuler le mouvement, une traînée de feu a été greffée aux réacteurs de l'appareil, et le ciel a été discrètement barbouillé afin de simuler la chaleur de l'avion. Le largage de l'intrus dans les airs a pareillement été accompli par le biais d'un collage astucieux. Si les explications semblent fastidieuses, à l'écran le choc est total. Les spectateurs marchent sans réserve, trépignent, se trémoussent nerveusement sur leur siège, retiennent leur respiration. Cameron a atteint son objectif : créer des images d'un réalisme indiscutable.

Le montage de **"True Lies"** a été réalisé au sein de Digital Domain, une compagnie spécialement créée par Cameron pour faire entrer de plain-pied le cinéma dans l'ère numérique. La technique utilisée pour le tournage témoigne de la nouvelle approche. Au-delà du storyboard décrivant chaque scène de façon précise, Cameron a filmé une quantité importante de matériaux isolés : acteurs sur fond bleu, rues animées, gratte-ciels... À partir de ce réservoir d'images, il a été possible, à Digital Domain, de simuler des scènes telles que la cascade aérienne dans le ciel de Miami.

Située à Santa Monica en Californie, Digital Domain a pour mission de servir de vitrine technologique pour le nouveau cinéma. À plus ou moins long terme, chaque étape de la création du film pourra être traitée sur ordinateur, à l'exception peut-être de la prise de vue elle-même – encore qu'il soit possible d'envisager à long terme un film conçu entièrement à partir d'acteurs et de décors virtuels. Les plus grands directeurs pourront se rendre chez Digital Domain afin de découvrir les tenants et aboutissants du film assisté par ordinateurs. Cameron estime que ces nouveaux outils devraient donner des ailes aux réalisateurs, les incitant ainsi à expérimenter de nouvelles formes artistiques.

"True Lies" n'est qu'un début pour Cameron qui entend aller bien plus loin dans la simulation hyperréaliste, avec son prochain film **"Spider-Man"**. Sans parler des commandes que la compagnie de Santa Monica entend engranger et qui devraient permettre de défricher de nouveaux terrains.

Acteurs et décors virtuels

Pourtant, Digital Domain doit faire bien du chemin avant de convaincre les réalisateurs de faire appel à ses services. Pour la majorité des magiciens du "Septième Art", le cinéma numérique est associé à un nom : Industrial Light & Magic (ILM). C'est au sein de cette compagnie créée par Georges Lucas que le genre a pris naissance, les premières expérimentations (**"Tron"**, **"Willow"**...) remontant au début des années 80. Les dinosaures de Spielberg et même le tueur programmé et déformable à volonté de **"Terminator 2"** ont pris forme dans ce temple de la sorcellerie visuelle. Plus de 60 millions de dollars ont été dépensés dans le développement de machines aptes à réaliser les effets désirés.

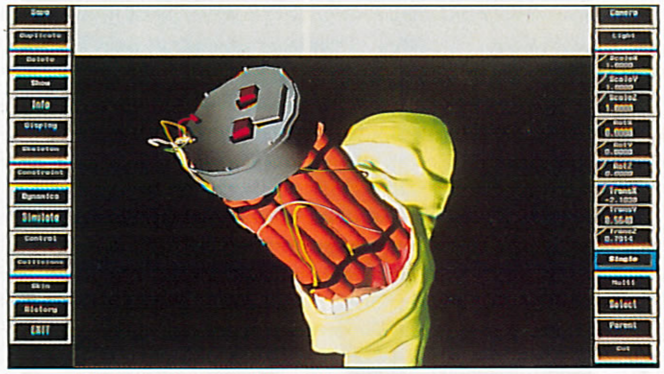
George Lucas, s'il manifeste une passion pour la technologie, demeure un réalisateur qui peut s'enorgueillir d'avoir réalisé quelques-uns des plus grands succès de tous les temps. Des millions de fans irréductibles de Luke Skywalker & R2 D2 attendent avec impatience le quatrième volet de **"Star Wars"**. Pourtant, le maître n'apparaît pas pressé de se mettre à la tâche. Ses dernières productions – **"Young Indy"** – relataient la jeunesse d'Indiana Jones. Destinée à la télévision, cette série amène l'explorateur – immortalisé sous les traits d'Harrison Ford – à côtoyer plusieurs personnages célèbres du début du siècle. Loin d'être négligeable, cette saga pour le petit écran a permis à Lucas d'expérimenter sans retenue aucune les pos-



L'acteur est filmé de façon classique.



Un modèle en "maillage" (polygones 3D) est créé sur ordinateur. Il comporte les contours de la tête de l'acteur.



Les deux scènes (film et images de synthèse) sont fusionnées, le visage réel de Jim Carrey venant remplacer le modèle sur ordinateur.

Dans The Mask, les effets de déformations ont été réalisés par des routines de morphing 3D créées pour l'occasion chez ILM. Ces "modèles" programmés sont d'une capacité inconnue jusqu'alors : ils sont à même d'aménager la transition d'une image à une autre en tenant compte des éclairages, des ombres et des textures (motifs appliqués sur les formes). Jusqu'alors, le morphing n'avait été utilisé que sur des modèles 3D. Jamais la fusion entre images de synthèse et film réel n'avait été poussée aussi loin, comme en témoigne le truquage ci-contre :



Le maillage est recouvert d'une texture (couleurs, ombres, lumières des objets).

Un travail

Dans Forest Gump voici comment ILM a crée une scène virtuelle dans laquelle Tom Hanks serre la main de JFK



La scène originale où John Kennedy accueille des invités dans le Bureau Ovale, récupérée à partir d'archives.



Une fois numérisée, l'image du président est isolée et découpée sur les ordinateurs d'ILM.



Tom Hanks – Forrest Gump – est filmé sur un fond bleu. Des bandes collées sur le décor lui indiquent dans quelle direction regarder et comment placer sa main.



Les deux images (JFK et Forrest Gump) ont été superposées sur une séquence avec des acteurs au sein d'un décor reproduisant le Bureau Ovale. La scène a été tournée en 16 mm afin de reproduire les conditions du document originel avec JFK. Les deux mains ont fait l'objet d'un morphing sur ordinateur afin que la poignée apparaisse authentique.



sibilités du cinéma numérique, de façon similaire à Digital Domain. ILM est désormais en mesure de créer à volonté des foules en mouvement, des ciels nuageux ou ensoleillés, et d'opérer des collages stupéfiants de réalisme. Les cinéastes se contentent de filmer des kilomètres de pellicule sans se soucier des éléments gênants au niveau du réalisme. De retour dans les studios, les infographistes se chargent de supprimer les fils qui ont permis de suspendre l'acteur dans le vide, d'effacer l'avion qui passait dans le ciel au moment du tournage, de modifier le climat, l'aspect des maisons, d'ajouter des figurants ou de superposer une vue plongeante de la ville. Un travail de magicien de plus en plus automatisé dont le résultat est d'un réalisme absolu. À en croire Lucas, de tels outils seraient une bénédiction pour le réalisateur qui n'est absolument plus limité et peut donner libre cours aux idées les plus insensées. Les leçons apprises sur **"Young Indy"** ont permis à Lucas de réaliser un premier long métrage faisant appel aux techniques ainsi développées. Intitulé **"Radioland Murders"**, il n'a coûté que 10 millions de dollars – un budget ridiculement bas par rapport à ceux en vigueur à Hollywood.

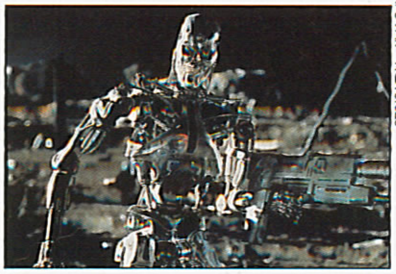
La spécialité d'ILM demeure les effets spéciaux, domaine dans lequel elle demeure inégalée. La cuvée 1994 comporte son lot habituel de séquences surréalistes, et fait éclater les limites du genre tout comme **"T2"** et **"Jurassic Park"** en leur temps. Au début de l'été, **"The Crow"** a ouvert le feu en amenant Brandon Lee à effectuer des cascades surhumaines, et même à jouer post-mortem dans des scènes réalisées après sa tragique disparition – son image a été incrustée par ordinateur. Deux autres productions attendues, auxquelles a contribué ILM, devraient mettre les pendules à l'heure en matière d'état de l'art.

"Forrest Gump" de Zemeckis met à profit une technique déjà explorée l'an passé dans le film **"Dans la ligne de mire"** : la fusion d'éléments filmés aujourd'hui dans des documents du passé. Interprété par Tom Hanks, **"Forrest Gump"** conte l'histoire d'un attardé mental qui traverse trente ans de l'histoire américaine tout en conservant un regard innocent sur les événements. Au cours de son épopée personnelle, il croise plusieurs personnages célèbres, tels les présidents Hoover, Kennedy, Johnson et Nixon, ou encore les chanteurs Elvis Presley et John Lennon auquel il inspire la chanson "Imagine".

Pour ILM, le défi constituait à intégrer Hanks dans les documents d'époque, en restituant la luminosité et l'aspect des prises alors tournées. Ken Ralston qui avait supervisé les effets spéciaux renversants de **"Roger Rabbit"** et de **"La mort vous va si bien"**, avoue avoir été confronté à quantités de problèmes techniques imprévus. *"Il nous fallait parvenir à fondre "Forrest" dans chaque image, chaque ombre, chaque instant de la prise originelle. Or, certaines des prises d'époque avaient été effectuées par des amateurs à partir de caméras 16 millimètres tenues à la main".*

Pour matérialiser la rencontre avec Kennedy, ILM a d'abord isolé et découpé l'image





TERMINATEUR 2 © TRI STAR PICTURES



de magicien

du président à partir d'une scène d'archive où celui-ci avait reçu les membres d'une équipe de football à Rose Garden. JFK a été intégré dans une image du bureau ovale de la Maison Blanche filmée en 1993 à partir d'une caméra 16 mm. Il a ensuite fallu incruster Tom Hanks dans un document du début des années 60, dans lequel Kennedy serre la main des premiers membres des Peace Corps. Pour ce faire, l'acteur a été filmé sur fond vert au milieu d'autres comédiens entraînés à reproduire fidèlement les mouvements des volontaires de l'époque. L'équipe de Ralston a ensuite procédé au collage amenant Kennedy – dont les lèvres ont été déformées sur ordinateur – à saluer de manière personnelle le benêt Tom Hanks.

Certains effets spéciaux réalisés chez ILM passeront inaperçus aux yeux du grand public. Ainsi, le Lieutenant Dan, que Forrest rencontre au Vietnam, perd ses deux jambes lors d'une explosion. Si l'infirmité simulée par l'acteur Gary Sinise apparaît terriblement réelle au cours des scènes qui suivent, c'est parce que ses membres ont été effacés par l'ordinateur.

"The Mask" représente la plus grande avancée effectuée à ce jour en matière de traitement numérique d'images filmées. Jamais les techniques de morphing ont été poussées aussi loin. Le film raconte l'histoire de Stanley Ipkiss, un jeune employé de banque timide et gentil – interprété par Jim Carrey – qui, dès lors qu'il revêt un étrange masque, se métamorphose en une créature surnaturelle et délurée capable de se déformer à volonté. Selon Scott Squire, superviseur des effets spéciaux chez ILM, **"The Mask"** se rapproche de **"Roger Rabbit"** avec une nuance de taille : "Rabbit était un dessin animé mélangé au monde réel, alors que **"The Mask"** part d'une action véritable et la transforme en dessin animé".

Des jets de sang créés par l'ordinateur

Chaque fois que Stanley Ipkiss enfile le masque viking, une lumière fuse de l'objet, des tentacules se déploient pour laisser place à une tornade tourbillonnante, de laquelle émerge le personnage du Masque – tête verte, allure joviale. Pour réaliser cette mutation stupéfiante, ILM a dû construire des modèles 3D sur des ordinateurs surpassant, au niveau capacités, ceux mis à contribution jusqu'alors pour réaliser des séquences de morphing. Ils ont été poussés au maximum de leur puissance, permettant des scènes aussi hilarantes que délirantes : les yeux globuleux du héros jaillissent hors de sa tête, ses membres se déforment comme du chewing gum pour éviter les balles, son corps bondit, s'aplatit ou se détend. L'une des scènes les plus hallucinantes voit **"The Mask"** en extase devant le show d'une strip-teaseuse, se transformer en loup de B.D., sa langue se dépliant démesurément sur la table. Tous ces effets ont nécessité un travail colossal sur ordinateur, mais aussi une préparation intense, l'acteur Jim Carey et ses doublures ayant dû tourner énormément de scènes sur fond bleu afin d'être incrustés de manière indécelable dans ce dessin animé vivant. Le résultat est un film irrésistible de drôlerie, décapant, qui transcende les limites de ce que l'on croyait possible jusqu'alors.

Asservi aux diktats d'Hollywood, l'ordinateur est devenu une machine à spectacle, le plus perfectionné des illusionnistes jamais inventé. D'autres œuvres à base de montages numériques sont attendues. Ainsi, dans **"Interview with the vampire"** – le prochain Tom Cruise – les jets de sang ont été créés sur ordinateur. Si Hollywood manifeste un tel intérêt pour cette mutation du "Septième Art", c'est parce qu'il devrait permettre une réduction vertigineuse des coûts de production. L'accroissement régulier de la puissance des microprocesseurs conjugué à la chute des prix, laisse entrevoir une démocratisation progressive des outils du cinéma assisté par ordinateur. D'ores et déjà, Lucas estime que le prix de revient de chaque épisode de **"Young Indy"** est moitié moindre par rapport à ce qu'il serait par le biais d'un tournage classique, et il ne désespère pas de tourner la suite de **"Star Wars"** pour moins de 50 millions de dollars. Chez Sony Pictures Entertainment, on envisage sérieusement de mettre en route l'adaptation cinématographique de l'œuvre de science-fiction "Fondation" d'Isaac Asimov, longtemps repoussée pour des raisons de budget. Il existe une deuxième raison : les créations numériques sont "duplicables" à l'infini sous d'autres formes. À une époque où les jeux vidéo génèrent un chiffre d'affaires supérieur à celui d'Hollywood, il paraît alléchant de pouvoir aisément convertir les séquences digitalisées en CD-Rom, CD-I, ou jeu de parc d'attractions. ■

ABYSSE © TWENTIETH CENTURY FOX



THE MASK © PROD



LES NOUVEAUTÉS
PC COMPATIBLE PC/CD ROM

NOUVEAU DRAGON LORE
CD ROM



Un célèbre jeu d'aventure pour le PC Compatible. Un scénario béton, toutes les images créées à partir de 3D Studio, une animation parfaite, l'équipe Cryo a tenu ses promesses.

NOUVEAU UNDER THE KILLING MOON
CD ROM



Un grand jeu de l'équipe Access. Une véritable aventure interactive réalisée grâce aux moyens les plus modernes de la programmation pour une véritable sensation d'incarner les héros de l'histoire.

NOUVEAU DOOM 2
CD ROM



Attention, la suite du plus célèbre jeu d'extermination de monstres arrive ! Imaginez des armes 1 000 fois plus puissantes, 6 nouveaux démons à traquer, et tout cela à travers 30 niveaux aux décors inédits.

DOOM DAY ! Sortie mondiale le 10 octobre ! Plein de Goodies en cadeau !

LES OFFRES SPÉCIALES

MICROMANIA



Dragon Lore, Creature Shock, Under the Killing Moon ...
Un CD Démo jouable GRATUIT* avec l'achat d'un jeu PC CD Rom !

Colonization, Theme Park ...
Un Disc Démo OFFERT* avec l'achat d'un jeu PC Floppy !



* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 6 novembre 94 dans tous les magasins Micromania.

ARMOURED FIST
NEW — CD ROM



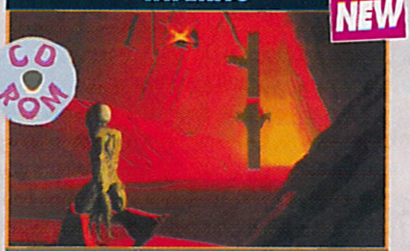
Venez découvrir la dernière simulation de char d'assaut réalisée par Novalogic, les auteurs de Comanche ! Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Voxelspace".

COLONIZATION
NEW



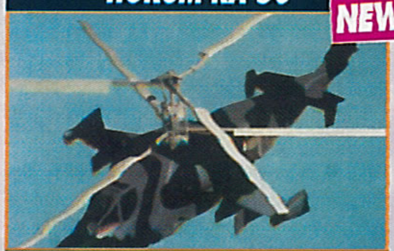
Après Civilization, Sid Meier récidive. Plus complet et mieux réalisé ce logiciel vous permettra de revivre la conquête des grands espaces. Guerres, alliances, commerce, traités et troc avec les indigènes constituent les paramètres de ce jeu.

INFERNO
NEW — CD ROM



Après avoir combattu avec rage l'empire Rexxon dans le jeu Epic, DID vous fait reprendre du service. Cette fois, équipé d'un nouveau chasseur, vous affronterez l'Armada de l'empire au cours des 700 missions.

HOKUM KA 50
NEW



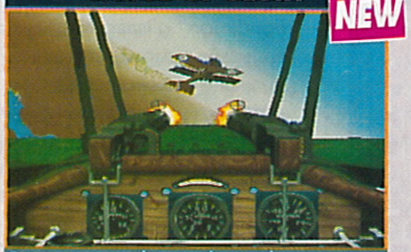
Avec cette nouvelle simulation d'hélicoptère d'un réalisme étonnant et d'une rapidité d'enfer, Virgin va révéler bon nombre de carrières !!!

DELTA V
NEW



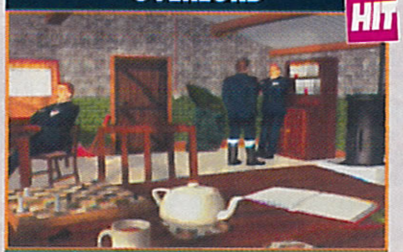
Une simulation de vol entièrement tournée vers l'adresse de pilotage : tout va très vite et de nombreux obstacles gênent votre progression !

WINGS OF GLORY
NEW



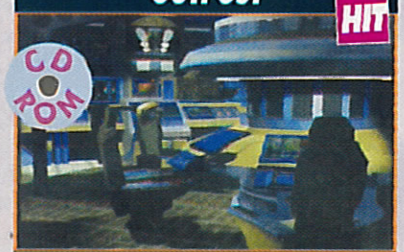
Origin va réconcilier tout le monde avec cette nouvelle simulation de vol version Première Guerre Mondiale, d'une très grande rapidité et aux détails très soignés.

OVERLORD
HIT



Un simulateur au réalisme surprenant : faites un bond dans le passé et combattez aux côtés des alliés les forces aériennes du Troisième Reich.

OUTPOST
HIT — CD ROM



Une simulation hyper sophistiquée de colonisation interstellaire. La terre est devenue invivable. Réussissez à implanter votre colonie dans l'univers et faites-la survivre.

LES SORTIES DU MOIS

VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK :



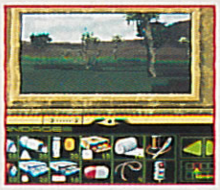
REBEL ASSAULT (LUCASARTS) SUR MAC
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 52
Pour les amoureux de la guerre des étoiles, un jeu d'action comportant des scènes digitalisées du film. Prenez les commandes de votre appareil et affrontez l'étoile noire dans un combat sans merci.



7 TH GUEST (PHILIPS) SUR CD-I
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 53
Dans une sombre demeure, résolvez près d'une trentaine d'énigmes, elles vous ouvriront les portes d'un monde fantastique tout en images de synthèse, le tout saupoudré d'une bande son à frémir de plaisir.



ISHAR III (SILMARILS) SUR PC, AMIGA
TESTÉ DANS JOY 51 SUR PC, 52 SUR AMIGA
Au royaume d'Arborea, partez à la recherche du dragon Wonratax et détruisez-le afin de restaurer la paix. Dans ce jeu de rôles original, vous pourrez diriger une équipe de cinq héros.



ROBINSON REQUIEM (SILMARILS) SUR AMIGA
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 53
Perdu sur une planète hostile, le personnages que vous dirigez devra s'en sortir avec les moyens du bord, un retour à la nature qui risque de mal finir car ce jeu de rôles en 3D gère les blessures et les maladies...



THE CHAOS ENGINE (RENEGADE) SUR PC
TESTÉ DANS JOYSTICK N°53
Reconnu de tous comme un très bon jeu d'arcade, The chaos engine ne perd rien de son attrait lors de son passage sur Pc. De plus, on peut y jouer à deux simultanément.

Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e), à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK.

Qu'en restera-t-il ?

De l'action avec System Shock et Chaos Engine, de la stratégie avec Dark Legion et Battle Bug, de la réflexion avec Seven Guest et de la déception avec Doom 2 et Armada. Eh oui ! Même si les éditeurs ont parfois du mal à l'admettre, il sort tellement de jeux qu'il est bien nécessaire de hiérarchiser son enthousiasme.
À propos de quantité, justement, une réflexion en passant : à l'heure actuelle, on estime que 75 % de la production cinématographique du début du siècle a disparu. Plus proche de nous, la quasi-totalité des journaux télévisés des années 70 s'efface de jour en jour, le support vidéo de l'époque étant trop fin.
Et les jeux vidéo ? Que reste-t-il des dizaines de milliers de logiciels parus depuis une vingtaine d'années ? Il n'existe aucun organisme privé ou officiel se livrant à l'archivage systématique des produits.
Pire, les données d'une majorité de disquettes seront effacées à brève échéance. Et nous savons qu'à l'inverse d'un film – dont il est toujours possible de restaurer quelques images– une disquette plantée est particulièrement difficile à récupérer. Dans 50 ou 100 ans, les outils eux-mêmes permettant de le faire auront disparu, ainsi que les machines et une bonne partie des constructeurs, sinon tous.
Excepté la presse, il ne restera, pour témoigner du jeu vidéo, que les CD-ROM (et encore) et les cartouches pour consoles.
Ça rappelle un passage de "Neige de Printemps" de Mishima, où le personnage principal, au sortir d'un dojo, s'inquiète de ce que la postérité ne retiendra de son époque que l'image d'apprentis samouraïs excités se tapant dessus. Et ceux qui les critiquaient auront été oubliés par ceux-là même avec lesquels ils auront, par delà les siècles, partagé les mêmes sensibilités. Le parallèle est amusant parce que les jeux consoles sont, eux aussi, souvent peuplés de guerriers excités tirant sur tout ce qui bouge, alors qu'une grande partie des jeux sur disquettes, à l'image des personnages du roman, abordent des thèmes moins basiques.
Vous qui aimez les jeux sophistiqués, faites-le savoir autour de vous afin que tous sachent qu'un jeu vidéo n'est pas forcément un exutoire, mais parfois un loisir enrichissant, fin et intelligent, à même de procurer des sensations complémentaires à celles qu'apportent la lecture ou le cinéma.
Peut-être alors le "jeu vidéo" pourra-t-il sortir du ghetto dans lequel on le plonge trop souvent et léguer une vérité non fragmentaire aux sociétés du futur.

MOULINEX

SOMMAIRE DES TESTS

SELECTION COMPAQ

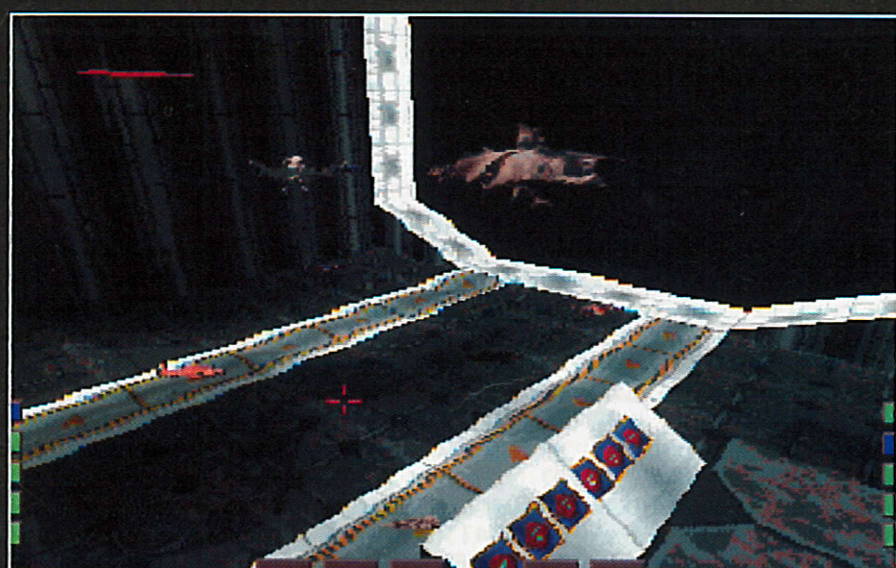




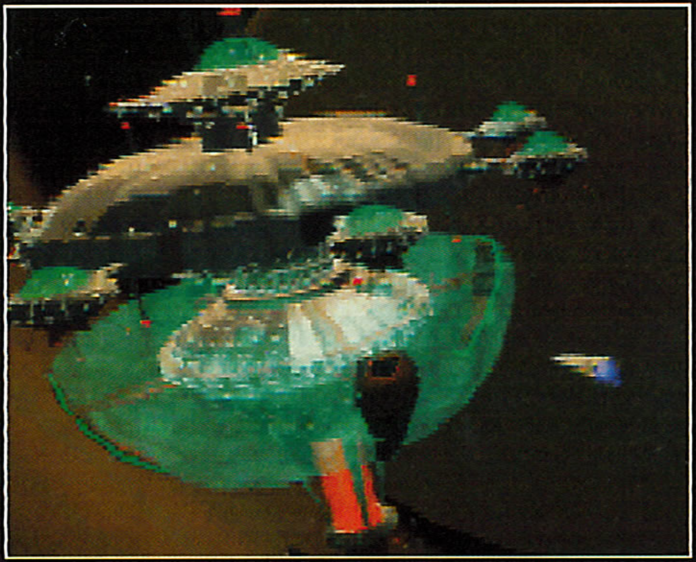


SYSTEM SHOCK
La Cyber claque









System Shock

PC CD-ROM

MEGASTAR joystick

MOULINEX

Après les années 2000, l'intelligence artificielle régit la vie de milliards de personnes et l'informatique est à son apogée. Sur les réseaux auprès desquels les "autoroutes de données" dont on nous rebat les oreilles passeraient pour des chemins vicinaux, l'information transite à des vitesses supérieures à la pensée. L'ère du Cyberspace est en marche et mieux vaut ne pas tenter de s'amuser avec les données sans accréditation. Pourtant c'est ce qu'a tenté un hacker (pirate de réseau informatique) en se connectant sur Shodan (Sentient Hyper-Optimised Data Access Network), il y a quelque temps déjà. Shodan, l'Intelligence Artificielle chargée de gérer la base de Sentinel, a immédiatement lancé la procédure de recherche habituelle et la police n'a pas tardé à débarquer chez le hacker. Dans System Shock, c'est ce hacker que vous allez incarner car au moment où la police arrivait, l'aventure ne faisait que commencer. Diego, l'un des responsables du réseau vous a proposé un marché à l'issue de l'interpellation : croupir en prison ou travailler pour lui. En effet, rares sont ceux ayant réussi à se connecter sur Shodan, et cet exploit démontre votre valeur. Vous avez accepté, à condition qu'on vous branche une interface neurale, le rêve de tout hacker. Une interface neurale, c'est le moyen de se connecter soi-même à un réseau, sans machine, et de s'y promener en virevoltant au milieu des données, dans un entrelacs de couloirs colorés conduisant à différents endroits névralgiques de Shodan. C'est le moyen de ne faire qu'un avec la machine, sans l'obstacle de l'écran ni la pesanteur du corps. Bref, c'est la possibilité de passer véritablement de l'autre côté du miroir et naturellement, le joueur va profiter de cette possibilité puisque System Shock est entièrement en vue subjective. Lorsque commence le jeu, vous vous réveillez sur la base de Sentinel, après six mois d'hibernation destinés à vous remettre de la greffe de l'implant neural. Quelque chose a dû clocher et la base est sens dessus dessous. Les humains sont tous morts, à l'exception de quelques mutants décérébrés et des robots patrouillent dans les couloirs. Équipé d'une combinaison sophistiquée, vous allez devoir explorer les nombreux niveaux de Sentinel afin d'éclaicir le mystère.

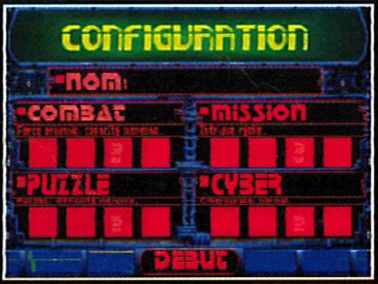
Immersion globale

Jamais l'identification avec un personnage de jeu n'aura été aussi bien rendue. Comme dans Underworld, on évolue dans un décor en 3D, dans lequel il est possible de se déplacer sur tous les axes horizontaux comme on le ferait soi-même à pied, mais cette fois-ci, on peut aussi regarder en l'air et en bas. Il faut dire que le jeu est prévu pour fonctionner avec un casque de réalité virtuelle VFX-1 développé par Forte Technologies. Lorsque ce casque sera disponible dans le commerce, il per-

Après Ultima Underworld et ses châteaux ensorcelés, LookingGlass Technologie s'attaque, pour Origin, à la SF. Couloirs, mutants et robots en folie, contribuent à créer une atmosphère oppressante à souhait, et comme un bonheur ne vient jamais seul, sachez que vous pourrez en profiter en français à l'écran.







A chaque nouvelle partie, on peut configurer la force de l'adversaire, la complexité du scénario (temps limité), la difficulté des énigmes (ouverture des portes) et le Cyberspace (temps limité, adversaires dangereux).



Un module trouvé en cours de jeu donne la possibilité de voir derrière soi. Près d'une dizaine de modules sont cachés dans les différents niveaux.

L'ÉCRAN DE JEU



Lorsqu'on n'est pas en mode "plein écran", ce dernier est entouré d'une multitude de boutons de commande.

SUITE

Jamais l'identification avec un personnage

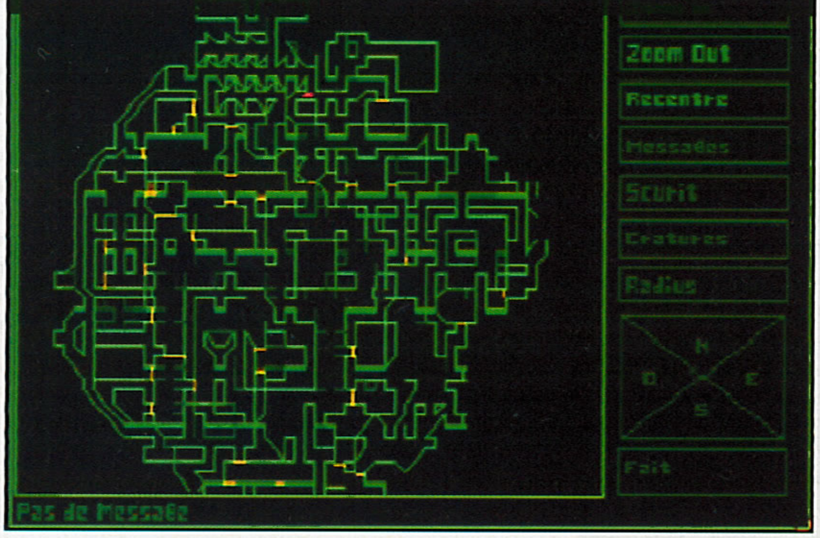
REMARQUE

La notion de Cyberspace, c'est-à-dire d'immersion dans un réseau de données au moyen d'une interface neurale, est ici abordée avec talent. Entre Tron, Le Cobaye et surtout Hyperion (bouquin de Dan Simmons, Prix "Hugo 94"), ce thème cher au genre Cyberpunk change agréablement des sempiternelles histoires d'invasions martiennes. Lorsque le casque VFX-I (voir ECTS) sera disponible, System Shock permettra de vivre soi-même une immersion globale à domicile.

VRAI FAUX

Le PC détient à lui seul près de 20 % du marché des jeux en CD-ROM
FAUX : C'est plus de 41 % ! Autant dire que le PC a le vent en poupe. Les jeux CD-I ne représente que 1,5 %

LE PREMIER NIVEAU DE SENTINEL



Voilà de quoi vous donner un sérieux coup de pouce. Afin de ne pas déflorer le jeu, les adversaires caméra et objets ne sont pas affichés. Disons simplement qu'une arme très efficace sera trouvée dans le quart NE et du matériel dans le quart SO...

mettra effectivement de s'immerger complètement dans le jeu. Nous n'en sommes pas encore là, mais rassurez-vous, au clavier ou mieux encore à la souris, dont les boutons sont tous deux gérés, vous allez vivre une expérience assez étonnante. En effet, outre les mouvements précédemment décrits, votre personnage - et je suis presque tenté de dire "vous-même" - va pouvoir marcher, courir, sauter, grimper, se pencher sur les côtés (pour se faufiler), s'accroupir et même ramper au sol. Bien entendu, la vue 3D suit en conséquence, ce qui est fort pratique pour découvrir des objets cachés et des interrupteurs. Parfois, on se connecte au Cyberspace et là, changement de décor et trip garanti : dans un univers en fil de fer, on peut littéralement voler à la recherche de données ou d'objets et tenter, en déverrouillant les systèmes de sécurité à grand coup de laser ou en employant certains gadgets, remonter dans le réseau jusqu'au cerveau de Shodan. De quoi se reposer un instant de l'exploration des couloirs, car il faut avouer que la partie principale de Sentinel ne manque pas de boutons en tous genres, déclenchant champs de force, portes et autres pans de murs autorisant les évolutions dans un dédale impressionnant. Heureusement, vous êtes équipé, pour votre périple, d'objets fort utiles, et en cours de partie, du matériel encore plus sophistiqué que celui alloué au départ peut être trouvé : armes, médicaments, drogues destinées à booster votre personnage et bidules électroniques permettant par exemple de surveiller ses arrières, ce qui se traduit à l'écran par l'affichage d'une fenêtre montrant ce qui se passe dans votre dos. Comme il eut été fastidieux de s'y retrouver dans les kilomètres de couloirs de Sentinel, une carte automatique se dessine au fur à mesure de la progression. Ce qui ne serait qu'une promenade de santé un peu particulière prend tout son sens

tips

- **JEU :** NE GACHEZ PAS VOS MUNITIONS ET N'HÉSITEZ PAS À UTILISER LA BARRE DE FER COMME ARME LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE.
- **TECHNIQUE** AFIN D'ÉVITER DES PROBLEMES LORS DE L'INSTALLATION, DÉSACTIVEZ MOMENTANÉMENT EN PLAÇANT UN REM DEVANT LA COMMANDE SHARE DE L'AUTOEXEC.BAT.

+

Le mode "help"
Le paramétrage de la difficulté.
La fluidité.
La musique.
Les sons

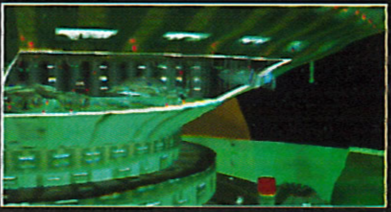
−

Certains couloirs sombres

UNE SUPERBE INTRODUCTION













La séquence d'introduction animée permet de se plonger dans le scénario. Dommage, il n'y a pas de scènes de ce type pendant la partie !

de jeu n'aura été aussi bien rendue.

dès les premières secondes de jeu. Eh oui, vous n'êtes pas seul ici et Shodan est bien déterminé à avoir votre peau. Des dizaines de caméras, disséminées un peu partout, surveillent vos moindre faits et gestes. L'une des priorités du jeu est de les détruire afin d'affaiblir les systèmes de défense, mais bien sûr, il faudra aussi vous défendre contre de nombreux adversaires. Les armes, de la simple barre de métal au laser sophistiqué (et je vous épargne l'énumération de grenades et autres lance-fléchettes), sont visible à l'écran, en amorce de votre champ de vision, ce qui contribue là aussi au réalisme. Les combats, assez brefs, consistent a viser l'adversaire et utiliser le bouton droit de la souris. Ensuite, l'adversaire en question disparaît dans une éclaboussure vermeille ou s'affaisse avec un bruit de tôles, suivant qu'il s'agisse de mutants ou de robots.



Les adversaires sont de variés et nombreux et suivant la configuration de départ, plus ou moins teigneux.

Un réglage précis en début de jeu

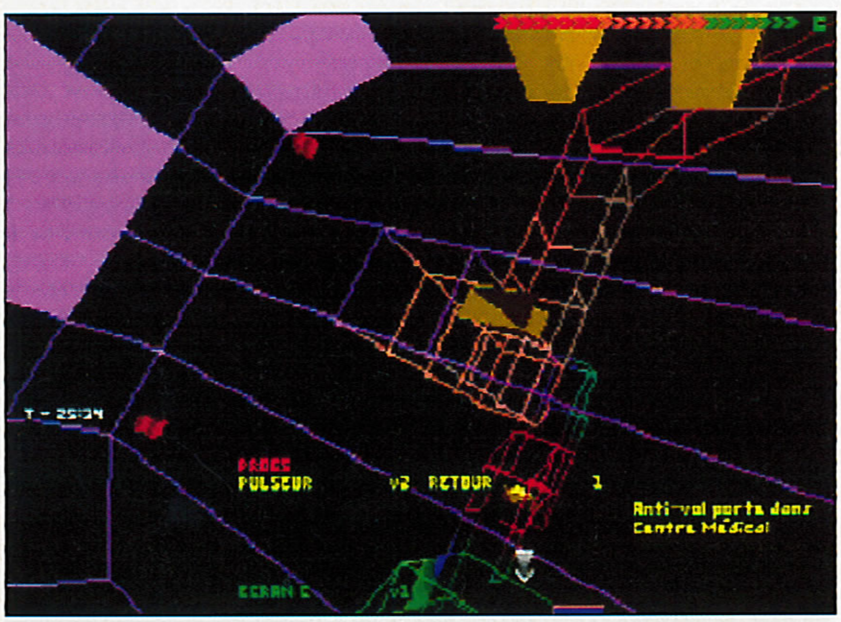
N'allez pas croire cependant qu'il s'agisse d'un jeu entièrement basé sur l'action. En fait, c'est au gré du joueur que se déroule la partie puisque quatre paramètres peuvent être réglés au choix en début de partie. Suivant que l'on soit expéditif ou plus volontiers porté vers les énigmes, on pourra choisir de laisser active la protection des portes par code, ce qui nécessitera de nombreuses recherches pour trouver les combinaisons d'ouverture ou la supprimer pour passer d'une pièce à l'autre sans encombre. Pareillement, la force des opposants, la difficulté des évolutions dans le Cyberspace et la complexité des tâches à accomplir pourront faire l'objet d'un réglage précis en début de jeu. Graphiquement, System Shock est assez beau, bien que l'obscurité régnant dans certains lieux se traduise par des écrans de type "avalanche de charbon dans un tunnel". En revanche, il faut souligner la fluidité des animations et déplacements, y compris en plein écran. Certes, il vaut mieux être équipé d'un DX2, mais un 486 DX de base sera suffisant : un retour à la normale rafraîchissant de la part d'un éditeur qui nous avait habitués (du moins il avait tenté de le faire !) à des produits nécessitant un Pentium. La fluidité des déplacements est d'autant plus méritoire que le moindre pan de mur, le moindre personnage bénéficie d'un "habillage" de textures du meilleur effet. Enfin, il faut signaler la musique, qui devrait plaire aux amateurs de synthé pur et dur à la Kraftwerk et partant, à ceux qui apprécient la techno intelligente.

Bref, voilà un jeu passionnant, beaucoup moins basique que sa ressemblance avec Doom pourrait le laisser supposer, ou plutôt, puisque vous êtes nombreux à apprécier le genre, encore plus intéressant que ce dernier.

EDITEUR : Origin/Electronic Arts (16) 72.17.07.83 • NOTICE : VF, 1 joueur, 486 DX 33, dispo sur PC, prévu sur PC CD

Grâce à son principe de paramétrage, System Shock devrait autant ravir les maniaques du combat que les amateurs de jeux de rôles sophistiqués.

TECHNIQUE 85 ■ INTERET 90



La connection au Cyberspace est une véritable aventure dans l'aventure. C'est d'ici que l'on pourra déjouer les pièges de Shodan.

VRAI / FAUX

La société White Wolf vient d'adapter Street Fighter en jeu de rôles. VRAI : Et c'est sur un beau livre tout en couleur. Les pansements et l'alcool restent à vos frais.

VRAI / FAUX

Richard Garriot (alias Lord British) sort une version papier d'Ultima. VRAI : Voilà une info à suivre de près...

EN RÉFÉRENCE

Indéniablement, System Shock appartient à la même catégorie que In Extremis de Delphine et Doom de ID-Softwares. Ma préférence va à System Shock en raison de la profondeur du scénario et de la complexité de l'aventure. De plus, son principe de configuration permet de jouer à son rythme, action pure ou aventure complexe. En revanche, c'est un peu moins fin que Doom.

Dark Legions

PC

SELECTION COMPAQ

Recherche fin stratège



Amoureux des jeux de stratégie, Dark Legions va devenir votre programme de chevet. Captivant contre l'ordinateur, ce digne successeur d'Archon est encore plus passionnant en jeu à deux.

IAN SOLO

Tout est calme sur la lande désolée. Le genre de calme qui précède la tempête. Je décide d'envoyer un vampire en éclaireur, et tout à coup les premiers rangs des troupes ennemies apparaissent dans mon champ de vision. Il sont trois : un démon, un conjureur et un templier. La tentation est trop forte. J'avance mon magicien à portée (celui qui va vite) et du coin de l'œil, je vois mon adversaire pâlir. Dans une superbe animation, le magicien soulève les bras et un éclair bleu surgit du bout de ses doigts. Touché de plein fouet par le sort de froid, le conjureur adverse ne résiste pas et s'écroule dans un bruit de verre cassé. Mon adversaire me regarde maintenant d'un air bizarre, car c'est à son tour de jouer. Il avance un élémentaire du feu, surgi de nulle part, au beau milieu de mes pièces. Efficace, faute d'être surprenant ! Il utilise le pouvoir spécial de l'élémentaire qui explose en super nova. C'est le carnage, des petits tas de cendres ont remplacé mes vaillants soldats. Je trépigne de rage en attrapant la souris...

L'équipe des Silicon Knights de SSI a décidément eu une riche idée en reprenant le concept d'Archon et en le portant à son summum. Rappelons le principe. Ce type de jeu alterne deux phases. Lors de la phase stratégique, on déplace les pièces et on utilise leurs pouvoirs spéciaux. Quand deux pièces sont sur la même case, on passe à une phase de combat d'arcade classique où le plus habile gagne. Un subtil mélange de réflexion et de dextérité !

Au début d'un partie de Dark Legions, on fixe le nombre de crédits alloué à l'achat des armées. Ça n'était pas dans Archon Ultra et on peut ainsi contrôler la longeur de la partie. La seconde étape est le choix du terrain de jeu. Ici encore, Dark Legions innove: Archon se déroulait sur un plateau d'échec. La vingtaine de cartes offre un éventail varié en terme de dimensions et de types de terrain (arbres, rochers, rivières et lacs). Pour qu'en jeu à deux la souris circule plus vite, on peut aussi fixer un nombre maximum de coups par tour de jeu. Toutes ces options sont réellement bien vues.

Archon Ultra ultra

On pourra choisir de lancer une petite partie à la Archon Ultra (une carte spéciale "taguée" Silicon Knights est prévue à cet effet) ou au contraire de se plonger dans une véritable campagne sur une carte immense avec des hordes d'attaquants (et l'option "nombre de coups limité"). Vient alors la phase cruciale d'achat des troupes. Chaque pièce, à choisir parmi 16 unités différentes, coûte une certaine somme qui est fonction de sa valeur stratégique ou au combat. Ainsi le conjureur (qui a le pouvoir d'invoquer des pièces en cours de partie) s'achète 100 pièces d'or alors qu'un banal berseker n'en vaut que 20. Si il existe des configurations d'armée type (la trilogie magicien, conjureur, templier) rien ne vous empêche d'enrôler une armada d'orcs et de trolls et de tabler sur un effet de surnombre. Car c'est un réel plaisir d'élaborer des combinaisons puis de trouver les parades. On peut allouer une partie de son budget à l'achat d'anneaux magiques et de trappes. Les anneaux permettent de booster les caractéristiques des pièces : anneaux de force, de vitesse, de stamina, de vie ou de protection, il y a tout ce qu'il faut pour transformer une pièce anodine en cauchemar vivant. Les trappes serviront à piéger le terrain et seront invisibles pour l'adversaire s'il ne possède pas de "voyant".

Dark Legions vous demande ensuite de placer, sur le terrain, les troupes et les pièges et



LA VUE AÉRIENNE FACILITE LA VISUALISATION STRATÉGIQUE DE LA PARTIE

VRAI FAUX

WC3 est prévu sur 3DO ? VRAI, que le bon peuple festoie ! Quand on voit le gouffre qui existe entre les versions PC et 3DO de WC, on ne peut qu'être rêveur à la perspective d'un WC3 encore amélioré pour cette machine. Par ailleurs, une version "collector" de WC3 sur PC sera également éditée à 10 000 exemplaires, mais le secret est trop jalousement gardé par Origin pour que l'on puisse apprendre ce que comportera cette version en plus.

d'assigner les anneaux et le porteur de l'orbe. L'orbe, quel orbe ? Et bien, figurez-vous que pour gagner une partie de DL, il ne s'agit pas seulement de massacrer l'opposant, mais de s'emparer de son orbe de pouvoir. Ici aussi, les stratégies peuvent être variées. On peut confier l'orbe à une pièce qui restera en retrait sous bonne escorte et à un endroit propice (île, terrain miné) ou décider de brouiller les pistes en cachant l'orbe sur une pièce puissante (démon). C'est vous qui voyez !



En jeu à deux, l'adversaire fait lui aussi son petit marché et la partie peut commencer. Le graphisme de Dark Legions est magnifique. La vue principale est en perspective et les sprites des personnages sont énormes. Une pression sur la touche F1 fait apparaître une vue aérienne stratégique où les personnages sont symbolisés par des petits carrés colorés. On pourra utiliser cette vue après s'être familiarisé avec le jeu, car elle permet de jouer plus rapidement et de mieux saisir les aspects tactiques. Le bouton droit de la souris permet d'accéder aux trois fonctions du curseur : déplacement, info et pouvoir spécial.



Un distributeur de streums, un !

Les armées de la nuit

Chaque unité a un potentiel de déplacement propre : on va plus vite avec un démon qu'avec un troll. Seules certaines pièces ont la faculté de survoler l'eau et les gouffres et seul l'élémentaire de l'eau peut stationner dans le milieu aquatique : il faut savoir tirer parti du terrain. Les animations, lors des mouvements d'unités, reflètent la maîtrise des graphistes de Dark Legions : les morts-vivants s'enfoncent dans la terre pour réapparaître plus loin, alors que les conjureurs marchent avec un déhanchement de la croupe aguicheur. Les bruitages sont aussi très efficaces et je continue à sursauter quand le spectre se téléporte. Quand on se sera lassé d'admirer les 16 animations différentes, une pression sur le bouton "droite" de la souris permet d'accélérer le mouvement. Dark Legions gère aussi la notion de champ de vision, et tant qu'on n'est pas suffisamment avancé, les armées ennemies restent cachées. Signalons au passage qu'en l'absence de voyant pour les détecter, les mort-vivants sont en permanence invisibles. C'est le genre de pièce qui vous tombe dessus sans crier gare. Pour attaquer une unité adverse, on amène une de ses pièces sur la même case. On passe alors en mode "arcade" représenté en vue de haut (contrôle au clavier ou au joystick). Il s'agit de buter l'adversaire, et pour ce faire on a jusqu'à trois armes différentes. Certaines pièces sont vraiment puissantes. Le démon tue pratiquement au moindre coup et crache des flammes. Le vampire paralyse pour venir ensuite aspirer la force vitale de l'ennemi. On retrouve aussi ce qui faisait le charme d'Archon : l'initiative individuelle. Une pièce faible dirigée par un joueur survolté peut abattre beaucoup plus fort qu'elle.



Voilà un démon qui risque de faire du carnage.

tips

- Toutes les pieces humaines au contact du Templier gagnent automatiquement des points de régénération de vie.
- Le troll est tres efficace au combat contre le vampire, car il résiste bien à la paralysie.
- Un magicien avec un anneau de vie peut lancer trois sorts de gel (quand il est au maximum de ses points de vie).
- En mode "deux joueurs" sur une seule machine, passer en vue aérienne pour éviter que l'adversaire ne repere le porteur de l'orbe (entouré d'un carré marron en vue 3D).

Troll contre vampire

Les pouvoirs spéciaux constituent tout le sel de Dark Legions. Sur les 16 personnages différents, 14 ont la capacité d'utiliser ces coups accessibles hors du mode "combat". Par exemple, le voleur peut désarmer les trappes, le "shape-shifter" a la faculté de prendre la forme et les caractéristiques de combat des autres personnages, l'illusionniste crée des illusions (pratique pour fourvoyer l'adversaire), le troll se transforme en rocher indestructible, etc. Évidemment les graphistes s'en sont donné à cœur joie : c'est un bonheur de voir le "Shape-shifter" morpher pour passer d'une forme à l'autre. L'utilisation des pouvoirs spéciaux se fait au prix d'une denrée précieuse de Dark Legions : les points de vie. Chaque pièce a une gestion particulière des points de vie. Les humains ont une capacité naturelle à regagner de la vie et ce sont les

+

Le concept.
La réalisation : graphismes, animations, bruitages et musique. L'interface.
La durée de vie.

−

Les parties de DL empiètent sur les heures de sommeil.

SUITE



seuls pouvant être guéris par le templier. Au contraire, les créatures que vous avez invoquées avec le conjureur perdent de la vie à chaque tour et doivent être utilisées en combat le plus vite possible. Le comble : le vampire transforme en zombie les personnages vaincus au combat afin de se maintenir en vie. Je pourrais aussi vous parler de la musique très réussie, de l'importance du jour et de la nuit, de la possibilité de programmer les déplacements des pièces, mais il faut conclure. Même si un mode "contre l'ordinateur" existe, Dark Legions prend toute son ampleur en jeu à deux (l'idéal est le jeu par Modem ou câble Null-Modem où on ignore tout des déplacements ennemis).

EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR : PPS : (1) 43.59.47.47 • NOTICE en anglais, 1 à 2 joueurs, 386 DX33 4 Mo (8 Mo recommandés)

Il y avait les échecs, il faudra désormais compter avec Dark Legions. Une réalisation magnifique, un intérêt et une durée de vie énorme : l'un des meilleurs jeux de stratégie actuel.

TECHNIQUE 70 — INTERET 80

Quelques pièces de Dark Légions

Chaque pièce a des caractéristiques très poussées : le prix, le potentiel de mouvement, le nombre de points de vie, la capacité de regénération, la force, l'agilité, la résistance, le coût d'utilisation des pouvoirs spéciaux. Il faut encore y ajouter les pouvoirs spéciaux et les armes du mode combat.

Conjureur



Pouvoir spécial d'invocation de pièces. Ridicule au combat.

Magicien



Lance un sort de gel. Moyen au combat car son pouvoir est désactivé.

Templier



Peut guérir les pièces humaines. Faible au combat.

Illusionniste



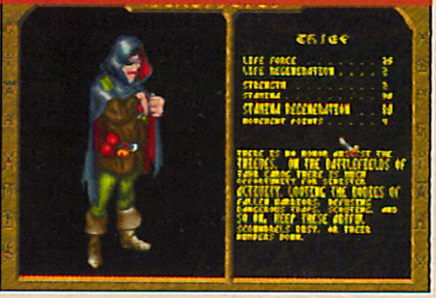
Crée des illusions pour semer la confusion. Très faible.

Voyant



Détecte les trappes, les invisibles. Annule les illusions

Voleur



Permet de tenter de désarmer les trappes.

Démon



Le plus puissant au combat. Cri qui tue.

Elémentaire du feu



Puissant au combat. Pouvoir super nova.

Troll



Puissant au combat. Se transforme en rocher.

Alien Legacy

PC



Le droïde JCN2000 assure l'interface avec les super-ordinateurs de l'USS Calypso.

La menace est présente

Découvrez les plaisirs de l'essaimage galactique. Victime de défauts de réalisation mais bourré de qualités par ailleurs, Alien Legacy est passionnant.

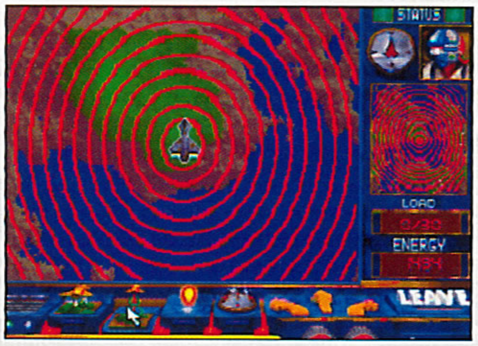


IANSOLO

"Officier sur le pont !". L'équipage se raidit. "Bienvenue, capitaine !", me lance l'enseigne scientifique. L'étoile centrée sur la carte stellaire est bien plus grande que Sol, et malgré les filtres protecteurs je cligne des yeux sous l'éclat de la lumière blanc-bleu. C'est Beta Caeli, situé à 55 années lumière de la Terre. Et c'est notre nouveau soleil. Je viens juste d'émerger de plusieurs années de sommeil cryogénique et une injection de vitamines revitalisantes redonne peu à peu du tonus à mon organisme engourdi. En tant que commandant du vaisseau-pondeur UNS Calypso, ma tâche est lourde : assurer la perpétuation de la race humaine. Le vaisseau transporte les derniers survivants de la guerre contre les Centauriens et je dois leur trouver une nouvelle Terre. Le projet Alien Legacy est complexe. Il me faut explorer planètes et lunes pour découvrir des sites aptes à être colonisés. Pour assurer la survie des colonies, je dois localiser sources d'énergie et gisements de minerai afin d'établir des lignes de ravitaillement fiables. Diriger le développement d'une colonie n'est pas une tâche simple. L'équilibre doit être constamment maintenu entre la croissance démographique, le potentiel de production et la consommation des ressources vitales. Quelles seront mes priorités ? Construire des unités d'habitation, des centrales énergétiques, des usines de robots et de véhicules ou bien des laboratoires de recherche ? Si ça n'était pas suffisant, la menace alienne est toujours présente...



Vous serez exécuté si vous mettez en péril la mission !



Après un scan du secteur, le minerai peut être récolté.



Une complexité assistée

Vous aimez les jeux où priment les phases de gestion ? Alien Legacy va vous tenir en haleine pour un bon moment. L'écran central représente le pont principal de la Calypso (y m'énerve, ce nom : je ne porte jamais de bonnet rouge). Tout autour de vous sont installés les officiers d'équipage qui jouent le rôle de conseillers. Un panneau très pratique indique d'ailleurs si l'un d'eux a une communication à vous faire. Chaque officier gère un domaine de compétences particulier (Navigation, Ingénierie, Sciences et recherches, Militaire) et se charge de vous guider à chaque instant du jeu. Ainsi, au début de la partie, l'ingénieur vous conseille-t-il d'envoyer l'un des quatre véhicules de transport avec des robots sur la planète Gaea déjà terraformée afin de construire des habitations pour les premiers colons qui seront décongelés. Ce système d'assistance a plusieurs avantages : il permet de rentrer progressivement dans l'univers complexe de Alien Legacy sans avoir à se palucher une doc. Il permet de centraliser les informations et rapports qui deviennent astronomiques quand on gère plusieurs colonies. Il fait passer en douceur le scénario qui se cache évidemment sous cet habile subterfuge. Enfin, il est finalement assez conforme à la réalité : bon sang, c'est bien vous le commandant et les autres p'tits gars sont là pour vous seconder ! Et bien non, si vous manquez à vos devoirs, l'équipage se mutine et vous êtes froidement éliminé. (Il faudrait savoir : UNS Cousteau ou UNS Bounty?). Un clic sur l'un des officiers, et un écran s'affiche avec sa tête animée (les visages changent d'une partie à l'autre), ainsi qu'un résumé de la situation dans le domaine concerné. Vous pouvez alors demander à être conseillé : "nous devons



Le PDA



Les biotopes locaux sont une menace pour les colonies.

construire de nouveaux véhicules", "nos senseurs ont détecté des émissions magnétiques dans le secteur E7, il serait judicieux d'y envoyer une patrouille de reconnaissance"... Les missions qui vous sont assignées sont stockées dans votre ordinateur personnel, le PDA. C'est utile pour consulter une mission qui n'a pu être effectuée sur le coup. Mais il ne faut pas tarder quand même : des orages magnétiques peuvent entraîner des pertes de données, et on apprend, quand il est trop tard, qu'on a oublié de lancer un programme de recherche crucial.

Une série de petits programmes

À partir de chaque conseiller, on a accès aux différents modules d'Alien Legacy. Tout d'abord, une carte du système de planètes en révolution autour de Beta Caeli. La carte est en 3D et les planètes mappées. On s'en servira pour repérer les mondes à coloniser. Ensuite, le gestionnaire de colonies permet de construire les bâtiments nécessaires (quartiers d'habitation, centrales d'énergie, usines, laboratoires de recherche...) et de visualiser l'inventaire des ressources stockées (minerai, énergie, hommes, robots...). Pour se procurer du minerai et de l'énergie, il va falloir prospecter la planète. Grâce à une carte en projection de Mercator, on effectue un repérage grossier des secteurs intéressants. Puis on passe dans un mode "survol de terrain" pour collecter les ressources. L'équilibre doit constamment être maintenu et, au fur et à mesure du jeu, on acquiert de nouvelles techniques pour s'affranchir de cette gestion (établissement de lignes de ravitaillement automatique, construction de bases spatiales auto-suffisantes, mise en orbite de détecteurs de minerai...). Parallèlement à la construction des premières colonies, il est important de lancer dès le début des missions d'explorations. On utilisera ici encore un module spécial : le gestionnaire de véhicules. Enfin, comme tout jeu de gestion qui se respecte, il est impératif de se concentrer sur la recherche et le développement de nouvelles technologies. C'est par ce biais que vous améliorerez l'exploitation des ressources, que vous élaborerez des défenses biologiques pour protéger vos colons des biotopes hostiles et des armes contre les attaques aliennes.

Une réalisation technique qui dessert parfois le jeu

Puisque me voilà parti dans une vague de critiques, autant commencer par le pire. La musique est au kilomètre, c'est pas grave, on peut la couper, et on la coupe. Dans l'écran principal, les développeurs ont cru bon d'ajouter de petites animations qui bloquent par instant le jeu : quand on ne sait pas programmer en multi-tâche, on s'abstient ! Toutes les phases utilisant de la 3D sont d'une lenteur pitoyable (carte du système planétaire, exploration de surface), et encore ai-je testé Alien Legacy sur un 486. Pourtant, ces défauts, qui seraient éliminatoires pour un simulateur de vol, n'ont pas réussi à me dégoûter du programme car l'intérêt est bien présent. D'ailleurs, la doc et l'interface sont limpides, et globalement les graphismes sont plutôt réussis (sauf l'intro momoche).

EDITEUR : Dynamix • **DISTRIBUTEUR** : Sierra (1)46.01.46.00 • **NOTICE** : VF, 1 joueur, 386 SX 20 avec 4 Mo (486 recommandé), dispo PC CD-ROM

tips

- Effectuez dès que possible les missions assignées et gardez un œil sur le PDA.
- Construisez des stations spatiales en envoyant des patrouilleurs avec des réserves d'énergie. Un système de planètes est en mouvement : choisissez le bon moment.

Alien Legacy, challenger de Outpost et Réunion ? Ce n'est pas à exclure, car le scénario est passionnant et la complexité parfaitement contenue.

TECHNIQUE 55 — INTERET 80

+

Système des conseillers. Scénario. La carte du système planétaire.
Certains graphismes
L'ambiance

−

Réalisation 3D. Ralentissements.
Musique

REMARQUE

À une seule reprise, je suis arrivé à coincer le programme. Alors que toute la population du vaisseau avait rendu l'âme, le jeu ne s'est pas arrêté. Un bug isolé, espérons-le !



Le scanner sera placé en orbite pour accélérer la détection des gisements de matières premières



Mais, mais ... c'est Zulu. "Capt'aine Cousteau à l'inter, mon vieux Zulu"



La plus belle carte de système planétaire qu'il m'ait été donné de voir, la plus lente aussi !



Ma première colonie sur Gaea.

Tortures d'enfants et rituels

DOOM 2
Hell on Earth

PC

On espérait s'en prendre plein la tête, on bavait déjà à l'idée de découvrir les nouvelles armes, monstres et autres décors qu'ils avaient bien pu nous concocter, mais que dalle ! Plus proche du scénario disque que d'un véritable jeu, Doom 2 m'a sacrément déçu.

LORD CASQUE NOIR

Commençons ce test par une note positive, un point que je m'empresserai de ne pas toucher : la réalisation. Un foutu jeu que ce Doom ! Une animation à tomber par terre, une ambiance hallucinante, de l'action extrêmement intense... Un véritable chef-d'œuvre. On ne demandait pas, d'ailleurs à ce que le "moteur" de cette suite soit radicalement différent (un peu quand même) tant le premier paraissait irréprochable. Le moteur 3D susnommé est donc strictement identique à celui de Doom 1.6 (à tel point que les cheat-modes fonctionnent encore pratiquement tous !), les textures utilisées ressemblent, au pixel près, aux précédentes et les bruitages sont quasi identiques, à l'exception de nouvelles "musiquettes" pour la plupart ratées. Mais alors, qu'est-ce qui peut bien avoir "vraiment" changé ? Les armes ? Pas le moins du monde, hormis la carabine complétant le fusil à pompe. Les monstres ? Allez, ils en ont rajouté six. Quel effort ! Même les scénarios du Domaine Public disponibles en téléchargement en proposent d'avantage. Alors, les niveaux peut-être ? Ah oui tiens, il y en a trente. Ils paraissent plus complexes que ceux de l'épisode précédent et l'on s'y perd très facilement. N'empêche que ça manque cruellement d'originalité. C'est tellement vrai, que les deux derniers niveaux sont la réplique conforme de ceux de Spear of Destiny (le premier jeu d'Id software). Les croix gammées qui ornent les murs sont toujours aussi discutables, mais la pièce finale où votre seule tâche consiste à libérer l'accès à un interrupteur en égorgeant des gosses pendus à des cordes (au visage soi-disant proche du héros d'un de leur jeu) pue la provoc à plein nez... ou la propagande. Alors, humour ou manque d'idée ? Avant d'envisager le pire, envisageons le meilleur et optons pour la seconde solution, parce que si c'est de l'humour, c'est vraiment déplacé. On s'en serait bien passé. Cela dit, j'avoue quand même être resté collé toute une nuit devant Doom 2. Non que cette suite apporte grand chose, mais simplement parce que Doom reste un jeu incroyablement prenant. Bref, à moins que vous ne soyez un inconditionnel assoiffé de nouvelles missions, à moins que vous ayez raté le premier épisode, Doom 2 ne présente pas un rapport qualité-prix très intéressant, même s'il reste l'un des jeux les plus impressionnants du moment, du moins pour les habitués de Doom !

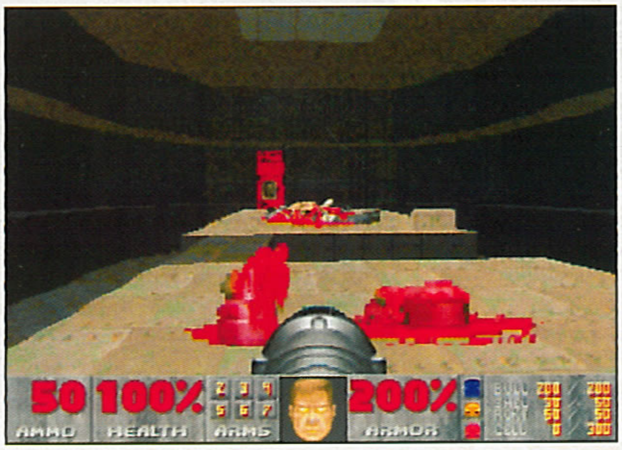
EDITEUR : Id Software • **DISTRIBUTEUR :** Virgin (1) 53.68.10.10 • **NOTICE :** VF, 1 à 4 joueurs (modem et réseau), 386 DX40 mini, testé dans Joy 46&49, prévu sur PC CD-ROM

REMARQUE

Supporte SoundBlaster AWE32 et UltraSound Gravis.

+
L'animation. Que d'action ! L'ambiance. Le jeu en réseau.

–
La quasi ressemblance avec Doom 1.6



Certains monstres explosent carrément en laissant comme seul témoignage quelques morceaux de barbaque éparpillés.

LES MONSTRES











nazis : de l'argent sale !

ÇA DEVIENT LOURD

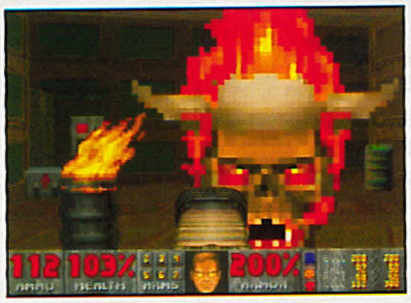
Quand Wolfenstein 3D était sorti, nous avions déjà été troublés par toute la symbolique nazie déployée dans ce jeu shareware (mode de distribution favorisant une très grande diffusion puisque n'importe qui peut copier librement le jeu). Le but étant de massacrer des nazis, il était cependant logique de retrouver des croix gammées et des portraits d'Hitler dans les décors, et d'entendre clairement des "Sieg Heil!" toutes les 30 secondes (notamment dans la version récemment sortie sur console Jaguar).

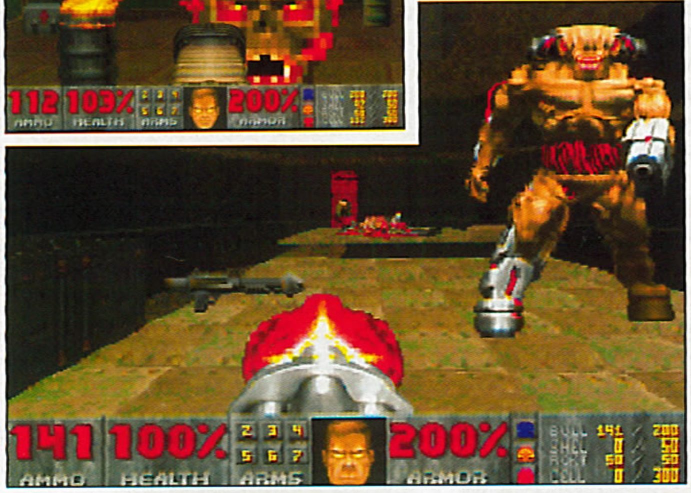
Avec Doom 2, ça tourne à l'obsession et cette fixation sur les emblèmes nazis n'est plus justifiée que par des arrière-pensées que nous condamnons. Ce serait trop simpliste de dire qu'ID est un repaire d'informaticiens néo-nazis. En revanche, ce qui est certain, c'est que toutes ces ambiguïtés assurent à leurs produits une belle promotion gratuite, que nous contribuons nous-mêmes à entretenir bien involontairement en protestant et même en refusant catégoriquement de publier la page de publicité prévue à l'origine pour Doom 2 (notez que certains revendeurs comme Micromania seraient eux aussi décidés à boycotter ce qui sera certainement un best-seller). Ces pratiques de marketing sont indignes d'un éditeur comme ID et n'ont pas leur place dans un domaine où, faut-il le rappeler, l'essentiel reste de s'amuser. Manifestement, chez ID, le principal est de se faire du fric.

Si l'objet était réellement de lutter contre des nazis, pourquoi alors le proposer dans des niveaux cachés? Le jeu risquant d'être interdit aux USA (pays d'un "politically correct" que nous exécrons ici chez Joy) aux moins de 18 ans sous prétexte d'incitation à la violence gratuite, on comprend qu'ID n'ait pas souhaité prendre le risque de voir Doom interdit purement et simplement à cause de svatiskas trop voyantes. Mais si ces niveaux sont secrets, c'est aussi parce que les joueurs chercheront forcément à les voir, que les codes circuleront, bref, qu'il se créera un engouement malsain autour de ces interdits.

L'épisode des gosses pendus (qui ne délivre aucun message et qui n'apporte strictement rien) nous conforte dans cette opinion; ID se contente d'exploiter des tabous pour que le jeu se vende un peu plus encore. C'est non seulement stupide (Doom étant de toutes façons un très bon jeu, il est clair qu'il se vendra) mais c'est aussi et surtout purement dégueulasse.

TOUTE LA RÉDACTION.

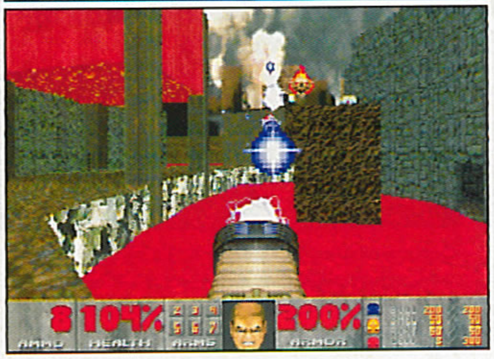




Le CyberMinotaur est toujours aussi difficile à éliminer !







Trop proche du jeu original, Doom 2 n'est finalement qu'un scénario-disque au rapport qualité-prix inintéressant, du moins pour ceux qui connaissent déjà Doom 1.

■ TECHNIQUE 95 ■ INTERET : 20 (possesseurs Doom 1) 85 (nouveaux joueurs) ■

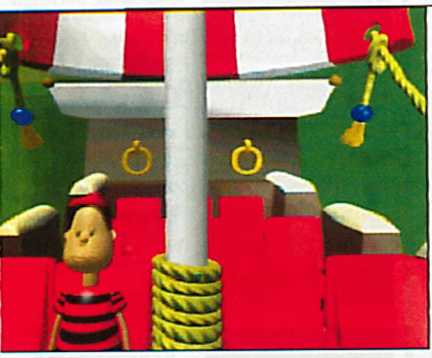
tips

- RAPPEL DES CHEAT-MODES.
- PENDANT LE JEU, TAPEZ "IDDAD" POUR ETRE INVINCIBLE.
- TAPEZ "IDKFQ" POUR AVOIR TOUTES LES ARMES.
- TAPEZ "IDDT" POUR UNE CARTE COMPLETE.

Theme Park

PC CD-ROM





Roulez, roulez, jeunesse !

Un thème des plus ludiques, une réalisation à la hauteur des attentes, un défi permanent à la Sim City : de quoi réjouir même les plus blasés !

MEGASTAR joystick

REMARQUE

Vous trouverez des astuces pour ne pas faire faillite, dans le n° 52 de Joystick.

SÉLECTION COMPAQ





CALOR

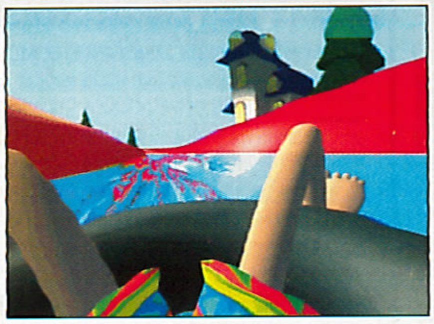
Cette simulation économique ravira tous les businessmen en herbe puisqu'il faut gérer un parc d'attractions. Et quand je dis "gérer", c'est vraiment gérer : il faut effectuer de nouvelles recherches pour trouver de nouvelles attractions, concevoir son parc de A à Z (des attractions aux allées, en passant par les files d'attente), surveiller les recettes des boutiques et leur approvisionnement en marchandises (nourriture, ballons, gadgets), embaucher le personnel et négocier les salaires, etc.

Theme Park emploie une 3D isométrique à l'échelle humaine, qui permet de distinguer les actions et réactions des visiteurs : on les voit se promener avec leurs ballons, manger des glaces, faire la queue et même vomir à la sortie du grand huit. On peut même savoir ce qu'ils pensent grâce à une bulle bande dessinée : un hamburger pour ceux qui ont faim, une scie pour ceux qui s'embêtent. Ces subtilités ne sont pas là uniquement pour faire joli, mais constituent un baromètre essentiel pour mesurer le succès du parc et les attentes des visiteurs. En effet, Theme Park est avant tout une simulation économique : on est là pour faire du fric.

Côté réalisation, la version CD-Rom apporte un atout appréciable : on peut entrer dans 15 des attractions disponibles, comme un visiteur quelconque, et apprécier les animations 3D Studio correspondantes. À ce titre, certaines sont vraiment délirantes, comme celle du château mou. Pour le reste, fidèle à la version floppy, le graphisme et les bruitages servent toujours aussi bien l'ambiance. Notons enfin que le mode d'affichage SVGA, heureusement optionnel, est aussi esthétique que peu pratique, à moins de jouer avec une loupe !

EDITEUR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83 • NOTICE : VF • CONFIG : 386DX-33, lecteur double vitesse • Dispo sur PC, Mac Testé dans Joy N° 51 sur PC Disquette





Cette version CD permet d'admirer des animations 3D. Ces scènes non interactives représentent les attractions en caméra subjective, du point de vue de l'utilisateur.



En raison de la minutie des tableaux, le mode S-VGA, est peu lisible.

+

Une simulation à la fois accessible et complète. L'animation des personnages. L'ambiance sonore. Quinze des attractions comportent leur propre animation 3D Studio : génial !

–

En mode S-VGA. C'est très fin, certes, mais plutôt peu jouable. On n'a rien sans rien !

Un excellent jeu qui tiendra en haleine tous les golden boys qui sommeillent.

TECHNIQUE 80 | INTERET 85

Dreamweb

PC

Trois romans ont été écrits sur la base de WC, univers et protagonistes compris ?
VRAI, le premier, "Freedom Flight", fut rédigé par la scénariste de WC2, Ellen Guon, assistée de Mercedes Lackey. Suivirent dans l'ordre "End Run", de Christopher Stasheff et William Shakesp., pardon, Forstchen, qui récidiva un peu plus tard avec "Fleet Action". Et trois autres romans, basés sur WC3, sont en route !

Rêves de punk

Dreamweb nous convie à une exploration rôle-aventure dans la plus pure tradition. Le climat convaincant et la réalisation homogène de ce monde du futur témoignent du fait que la vieille école fait encore recette.

IANSOLO

Les programmeurs de Dreamweb ne se sont apparemment pas remis de la lecture du "Neuromancien", livre culte à l'origine de la mythologie Cyberpunk. Dans un futur sombre et inquiétant, la société est dirigée par les méga-corporations qui oppressent l'individu. Le héros que vous incarnez, Ryan, s'évade de la réalité pour plonger dans un plan de perception parallèle : le dreamweb. Cette dimension du subconscient influe sur le cœur même de la civilisation. Le monde des rêves est contrôlé par sept personnes, gardiens de sept pouvoirs. Chaque fois que l'un des gardiens meurt, les forces du mal s'engouffrent dans la brèche et s'emparent d'un des pouvoirs. Aujourd'hui, tous les pouvoirs sont tombés sous l'emprise du mal. Vous êtes le dernier espoir de l'humanité. Il vous faut à tout prix retrouver les sept usurpateurs et les détruire pour rétablir l'équilibre du bien. Amen !

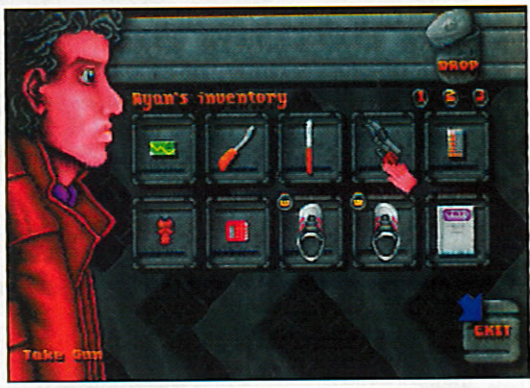
Une représentation graphique originale

Pour vous aider dans cette quête impossible, vous avez en main le journal de Ryan. Rédigé d'une écriture erratique, entre deux rêves, ce journal d'un psychotique détient les clefs des énigmes de Dreamweb. Ce sera peut être votre futur livre de chevet. La bande sonore de Dreamweb est pour beaucoup dans l'ambiance très particulière et flippée du jeu. Réalisées à partir de musiques échantillonnées, ces compositions sont d'une rare beauté qui n'a d'égale que la mélancolie qu'elles engendrent. Après une petite introduction rehaussée de voix digitalisées, on accède à l'écran principal du jeu. Le graphisme de Dreamweb utilise une représentation des lieux visités en vue de haut. Déconcertant au premier abord, ce mode de visualisation permet l'affichage de tous les détails d'une pièce sans devoir utiliser des angles de caméra différents. Et cela convient parfaitement à un jeu d'aventure où il est crucial de repérer tous les objets cachés. Une autre innovation de Dreamweb est le système de zoom. Une petite fenêtre en bas à gauche affiche une vue loupe de la zone où se trouve le curseur de la souris. On aperçoit alors les décors au pixel près, et cela facilite le positionnement de la souris sur les objets. Une ligne de texte s'affiche pour vous proposer d'utiliser ou de ramasser les objets quand c'est possible.

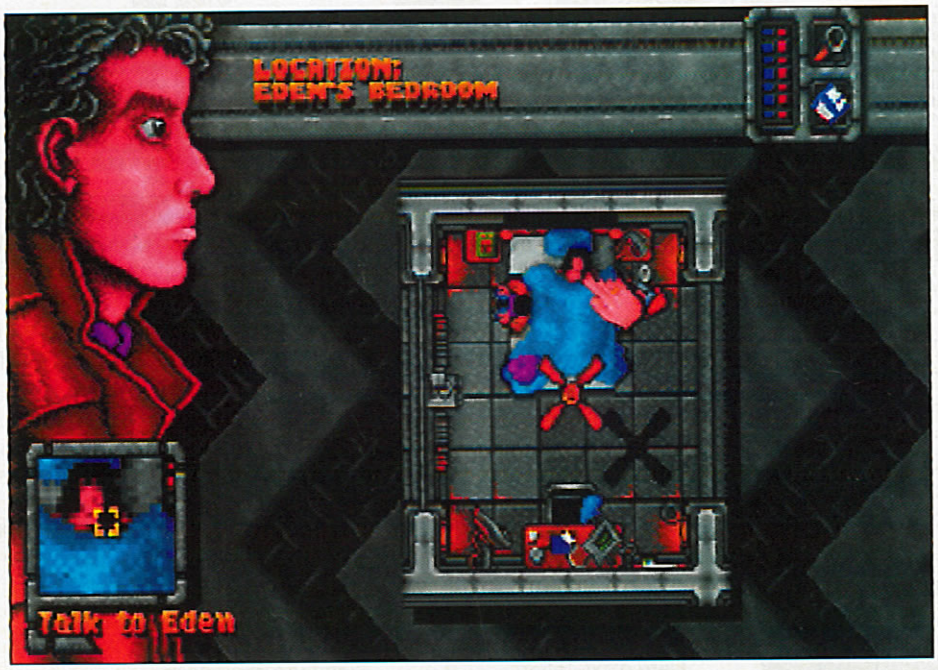
Premières découvertes

Très vite, l'interface devient familière. Ryan, c'est-à-dire vous-même, est assis au coin d'un lit. Dans le plumard, une jeune femme (ça commence bien) dors (NDLR : ben, si elle dort déjà, ça commence plutôt mal, non ?). Un clic sur Eden (c'est son petit nom) et le programme vous propose d'entamer la conversation. La belle est dans les brumes du sommeil, et quoique très affectueuse, elle ne vous sera pas d'un grand secours. On continue alors la visite de l'appartement d'Eden. Comme dans tout univers cyberpunk qui se respecte, les ingrédients habituels sont au rendez-vous. Un ordinateur trône dans la chambre

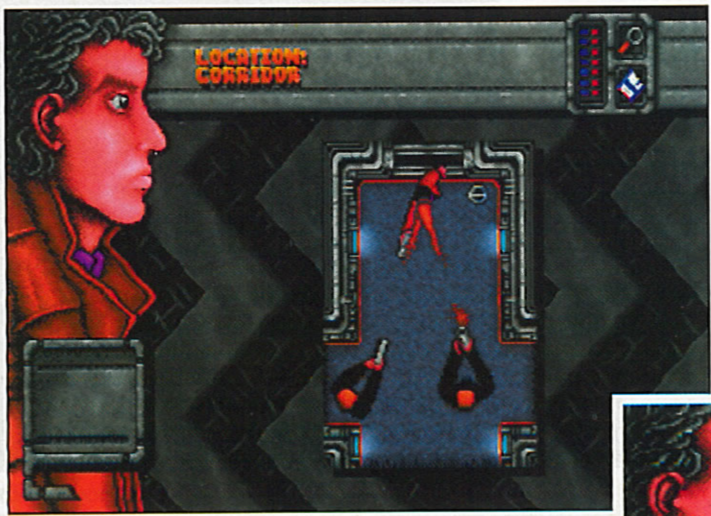
La gestion des objets est particulièrement bien réalisée.







Vous venez de vous réveiller en proie à une nouvelle crise de cauchemar. Dans le lit, votre petite amie Eden dort tranquillement.



Je me fais coincer par des tueurs dans les studios de télévision de Channel 6.

+	-
Scénario Interface Musique Durée de vie	Graphisme un peu pixellisés. On ne peut pas accélérer les déplacements de Ryan.

Cet écran permet de naviguer dans les lieux principaux





N'hésitez pas à vous connecter au réseau pour glaner des informations et lire votre courrier.

REMARQUE

Dans la version testée, seule la Soundblaster était supportée.

VRAI FAUX

WC3 sortira dans une version floppy amoindrie quelques mois après son alter-ego CD ? FAUX, seuls les possesseurs de CD-ROM pourront jouer à WC3. Qui a dit "sadique" ?

à coucher, des néons délivrent une lumière froide et palpitante, et si vous jetez un coup d'œil à la fenêtre, le programme vous annonce que la vue est semblable à tous les jours, grise et démoralisante. Comme quoi, sans aucun graphisme, on peut induire une ambiance Blade Runner : le pouvoir de l'imagination est grand ! L'interface de gestion des objets est très simple et efficace. Le programme vous propose d'abord de marcher vers l'objet pointé, puis vous pouvez l'examiner et ensuite l'utiliser (un bouton d'ouverture de porte) ou le prendre pour le stocker dans votre inventaire.
Cliquer sur l'imperméable de Ryan permet d'afficher l'inventaire. On peut porter sur soi 30 objets, une veine quand on sait que Dreamweb recèle près de 4 000 éléments de décor. Les programmeurs ont poussé le réalisme jusqu'au bout, puisqu'on peut déplacer chaque objet dans n'importe quel endroit du jeu et que certains objets s'emboîtent les uns dans les autres (un CD dans un lecteur CD par exemple) (NDLR : après la description de la belle endormie, on était en droit d'attendre un autre exemple !). Un écran spécial permet de naviguer entre les lieux principaux de la métropole sans devoir arpenter les rues malfamées.

Je me rends à l'appartement de Ryan, et grâce au journal, j'ai le code qui me permet de déverrouiller la serrure magnétique de la porte d'entrée. La console de Ryan est connectée au réseau. J'enclenche le "deck", et toujours grâce au journal, je peux me "loger" avec le bon mot de passe. Le design de l'écran est un peu raté, mais les options sont intéressantes.

Un univers immense et hostile

On peut consulter les informations, le compte en banque et surtout la boîte aux lettres électronique de Ryan. Le système possède sa propre syntaxe, et en tapant la bonne commande, on peut lire les messages envoyés à Ryan par ses proches. Quand on trouve une cartouche d'informations, il est possible de l'insérer dans la console pour consulter les données stockées. Dans le même souci de justesse du scénario, les échanges d'argent se font au moyen d'une carte à mémoire.
Le monde de Dreamweb est très vaste : plus de 200 pièces dans plus de 40 lieux différents. Et dans chaque pièce, il y a plusieurs dizaines d'objets. Pourtant, on ne reste pas bloqué devant une énigme car les pistes d'investigation sont nombreuses. Pour recueillir les informations cruciales et avancer dans la partie, le plus simple est toujours de parler aux personnages. Les dialogues s'affichent à l'écran sous forme de textes en français.

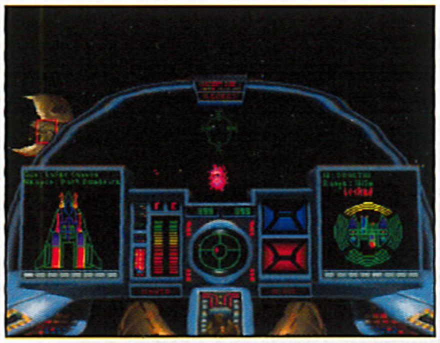


Sur la version CD-ROM, on a même droit à des voix en anglais digitalisées (sous-titrées). Près de 80 personnages participent à l'intrigue, et pour la plupart, leurs intentions sont malveillantes. Dreamweb est violent : scènes de combat ou de sexe, et comporte des dialogues au langage plus proche de celui de la rue que des textes qu'on a l'habitude de voir dans les jeux. La violence se situe aussi dans l'atmosphère étouffante et dans l'impression de malaise permanent qu'inspire ce futur de cauchemar.

EDITEUR : Empire DISTRIBUTEUR : UBI SOFT Tél : 48.57.65.52 Notice VF, 1 joueur, 386 DX33, dispo sur PC CD-ROM, prévu Amiga.

Dreamweb sait distiller une ambiance très prenante. Par sa réalisation sans artifices mais attachante, il devrait vous captiver des heures entières.

TECHNIQUE 70 ■ INTERET 80



Wing Commander Armada

PC



Les combats en mode "deux joueurs" peuvent se faire sur la même machine, ou bien en connectant deux machines entre elles.

Un Wing Commander light

À force d'exploiter le filon Wing Commander, Origin risque de lasser. Toutefois, il faut admettre que ce jeu d'action et de stratégie est plutôt réussi en mode "deux joueurs".

MOULINEX

REMARQUE

Maintenant que l'équipe de programmation est rodée, il serait peut être temps d'engager quelques scénaristes.

tips

■ CONSTRUISEZ DES QUE POSSIBLE DES VAISSEAUX TRANSPORTEURS.

+

La visée plein écran.
Le mode "deux joueurs"
La vitesse.

–

Les sons.
Les menus.

Si Wing Commander 2 reste l'un de mes jeux de prédilection, il faut avouer que la série commence à s'essoufler. Certes, les produits intermédiaires, de Wing Academy à Wing Armada en passant par une cohorte de data disques, permettent de patienter en attendant Wing Commander 3, mais il n'est jamais très agréable de se sentir pressé comme un citron. C'est d'autant plus stupide qu'en agissant ainsi, Origin semble oublier les raison du succès de la saga.
Wing Commander a en effet fasciné bon nombre de joueurs en raison de son scénario. En offrant au joueur l'opportunité de participer à des missions de combat intergalactiques entrecoupées de scènes cinématiques d'une grande qualité, Wing Commander a su donner ses lettres de noblesse à un genre qu'on croyait sans avenir. Enlevez les scènes cinématiques, le scénario donnant l'impulsion de base et que reste-t-il de Wing Commander ? Un beau jeu d'action pur, un peu crétin et sans fondement. En clair, pourquoi iraiton tirer sur des vaisseaux si aucun scénario ne vient nous donner une raison valable de le faire ? Parce qu'on nous dit qu'ils sont les méchants et nous les gentils ? Cette absence de raisonnement est bonne pour les militaires, par pour des joueurs dignes de ce nom !
Or donc, Wing Commander est un jeu d'action un peu bêbête, mais heureusement, deux options rachètent l'ensemble. D'une part, Il est possible de disputer une partie à deux. Ce mode duo, très ludique, utilise le principe de la connection Modem ou Null Modem (un câble reliant les machines). S'il est indéniable que jouer avec un ami ne se trouvant pas dans la même pièce est particulièrement intéressant, il faut bien avouer que ce genre de sport est surtout praticable aux États-Unis où le prix de la connection Modem est plus raisonnable qu'en France. Heureusement, on peut aussi jouer sur le même écran, c'est-à-dire chacun sur une moitié, et là, c'est beaucoup plus abordable. C'est aussi plus intéressant car à moins que vous ne jouiez contre votre petit frère âgé de trois ans et demi, votre adversaire saura mieux se défendre que l'ordinateur en mode "un joueur", dont la tactique de combat est minable. Dans une moindre mesure, l'autre raison de ne pas vouer Armada aux gémonies est la présence d'un mode "conquête" qui permet de se déployer dans l'espace, dans un wargame. Lorsque l'adversaire (humain ou ordinateur) se trouve dans le même secteur, on se retrouve en mode "combat". Certes, c'est plutôt basique et le peu d'options proposées ne plaira pas aux fins stratèges, mais enfin, l'idée est intéressante. Sans nul doute, un Armada 2 viendra transformer ce coup d'essai si Origin s'en tient à la même politique dans l'avenir. Cela dit, il faut noter que les combats sont plus rapides et fluides que dans WC2 et que la possibilité de choisir son camp, c'est-à-dire de piloter les vaisseaux des Kilrathis, pourra amuser les fanatiques.

EDITEUR : Origin/Electronic Arts (16) 72.17.07.83 • NOTICE : VF, 2 joueurs, 486 DX 33, dispo sur PC



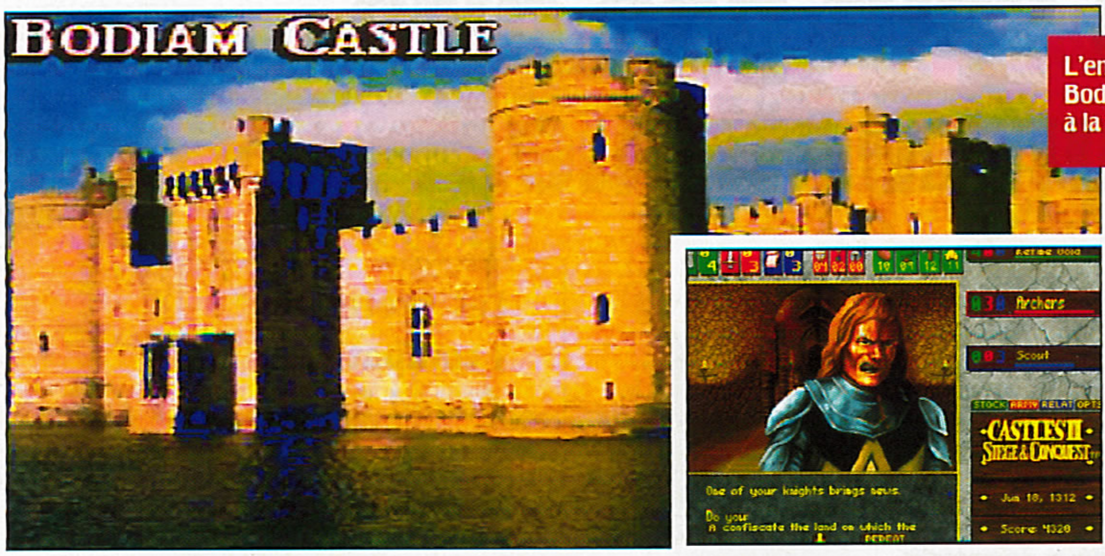
En mode "conquête", on doit construire ses vaisseaux et annexer de nouvelles planètes.



Bonne idée, l'habillage de la verrière peut être désactivé. On y gagne une vue plus claire

Armada n'offre que peu d'intérêt au joueur solitaire. En revanche, le mode "deux joueurs" est très réjouissant, d'autant qu'une partie en duo peut se dérouler sur le même écran.

■ TECHNIQUE 70 ■ INTERET : 55 (1 joueur) 82 (2 joueurs) ■



L'encyclopédie est une grande réussite. Bodiam est un des châteaux qui a survécu à la terrible guerre de Cent ans !

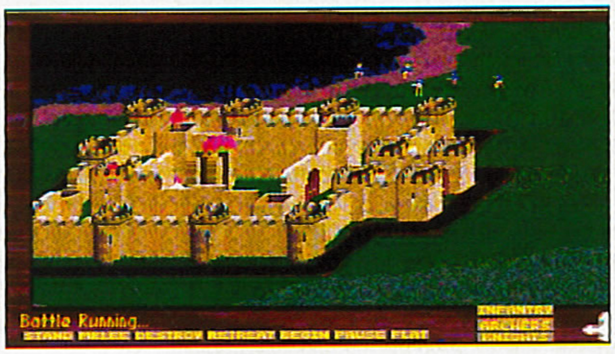
Castles II

PC CD-ROM

Mon château en Espagne



Avec Castles II, Siege & Conquest, Interplay a tenté de réaliser la simulation médiévale ultime.



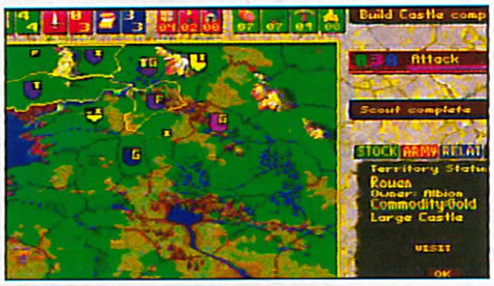
Le graphisme des châteaux nous laisse un peu sur notre faim. On peut néanmoins changer le point de vue. Lors des combats, le contrôle des unités est très simplifié et on ne contrôle pas les machines de guerre.

IAN SOLO

Prenez le générateur de châteaux de Castles I, saupoudrez d'une gestion stratégique à la Defender of the Crown et enrobez le tout avec une encyclopédie interactive sur l'histoire des châteaux forts, vous aurez les ingrédients de Castles II CD-Rom nous sommes en 1312. Le pays est morcelé en provinces et les seigneurs féodaux se font la guerre et construisent des châteaux pour défendre leurs terres. En tant que leader d'une des cinq grandes familles (Albion, Burgonde, Anjou, Aragon ou Valois) votre objectif ultime est de vous faire couronner roi par le pape. Pour parvenir à vos fins, vous devez conquérir un vaste territoire, maintenir vos sujets dans le bien-être et ne pas vous laisser marcher sur les pieds par vos voisins.

Le corps principal de Castle II, qui n'a pas changé par rapport à la version disquettes, est un jeu de gestion où vous devrez optimiser vos ressources et points d'actions. Cette partie du jeu est la plus cohérente, et l'interface est très simple et efficace. Les résultats des actions menées sont ponctués par des extraits de films médiévaux en noir et blanc (lassants à la longue). Des intrigues supplémentaires ont été rajoutées pour diversifier la phase de gestion un peu répétitive (les seigneurs ennemis passent leur temps à essayer de vous racketter). On a alors droit à des dialogues (en anglais et qui ne s'affichent pas en texte à l'écran) et on doit prendre un certain nombre de décisions (éliminer un traître, financer une expédition). On passe à une vue rapprochée lors des phases de contruction des châteaux et des combats. Les personnages sont minuscules et les graphismes un peu dépassés, même s'il est assez drôle de voir ses féaux édifier petit à petit son château. Mais la véritable originalité de Castles II CD-Rom provient de l'encyclopédie. Lorsque vous décidez de bâtir un château, vous pouvez concevoir vos propres plans ou bien choisir parmi 14 modèles de châteaux anglais. Chaque château est présenté en vidéo plein écran : techniquement très impressionnant (une carte FMV n'étant pas nécessaire). Un vénérable spécialiste, à l'accent du Pays de Galles, vous emmène pour une visite guidée des fortifications, machicoulis et autres recettes à base de poix et d'huile bouillante.

EDITEUR : Interplay • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.57.65.52 • Notice : en anglais • 1 joueur, 386 DX, CD simple vitesse



Vous incarnez Albion (blason violet). Votre premier château établi à Rouen défend également les provinces adjacentes. Vous êtes entouré par le pape (jaune), Valois (rouge) et Anjou (bleu).

+	–
Partie gestion Encyclopédie	Réalisation décousue

Si on l'aborde comme un simple jeu, Castles II est un peu de bric et de broc. Autour du module de gestion de royaume simple mais réussi, viennent se greffer des vidéos FMV, des heures de voix digitalisées, des scènes 3D Studio, des écrans fixes : ça devient un peu indigeste. Par contre, au niveau de l'encyclopédie sur l'univers des châteaux, on tombe sous le charme. Ah, j'oubliais, la musique d'époque est magnifique.

TECHNIQUE 70 ■ INTERET 70

VRAI FAUX

3DO Company a annoncé la sortie du M2, un composant 64 bits destiné à accélérer la machine. On espère que la sortie officielle profitera de l'accélération...



Alone in the Dark 2

PC CD

Seul sur un CD

Pirates venus du passé et rites vaudous, le tout en 3D rehaussé de voix en français : on en redemande !

MOULINEX

+ Bonne durée de vie.

– C'est parfois lent.

VRAI FAUX

Silicon Graphics a vu ses bénéfices augmenter de 55 % pour 94 FAUX : Les bénéfices s'élèvent à 60 % dans le monde. Dans le même temps, la filiale française a enregistré une augmentation de 33 %, soit 353,7 millions de francs.

Quelque part aux États-Unis dans les années 30, vous, Edward Carnby, êtes aux prises, dans ce jeu, à une bande de contrebandiers d'un genre assez particulier puisqu'il s'agit de pirates qui se réincarnent, depuis le temps de la flibuste, dans le même corps. Dans ce but, les pirates ont besoin de chair fraîche et enlèvent une petite fille qu'ils comptent bien sacrifier à minuit lors d'une cérémonie d'inspiration vaudou. N'écoutant que son courage, votre ami Stricker part secourir l'enfant, mais au terme d'une superbe présentation, vous découvrez qu'il a payé son acte héroïque au prix fort. Lorsque commence le jeu, vous voilà donc dans le jardin de Hell's Kitchen, une bâtisse n'ayant rien à envier à celle du premier épisode. Disposant d'un mode de représentation très original - puisqu'il permet de voir son personnage 3D évoluer dans un décor en 3D - Alone 2 est une merveille du genre. Le système de commande est simple et efficace. S'il ne fallait se défendre, on resterait béatement à regarder son personnage virevolter à la moindre sollicitation du clavier. À propos de défense justement, Edward Carnby peut se battre à main nue ou utiliser des armes récoltées en cours de jeu : mitraillette, pistolet, sabre, couteaux divers et autres armes blanches. Pour le reste, le jeu est assez classique dans sa conception : des objets disséminés çà et là doivent être retrouvés afin de poursuivre l'exploration de la maison.

Moins classique, la fin du jeu permet de diriger la petite fille dans un étrange bateau pirate, caché dans les profondeurs de Hell's Kitchen. Les bruitages, assez convaincants, ralentissent parfois le jeu mais rien de rédhibitoire. Notez enfin que cette version CD bénéficie de quelques séquences non interactives supplémentaires et surtout de voix digitalisées en français, interprétées par des comédiens.

EDITEUR : INFOGRAMES • NOTICE : VF • TAILLE : 486 25 CD • DISTRIBUTEUR : INFOGRAMES (16) 78.03.18.46 • Dispo sur PC disquette, testé dans Joy N°44

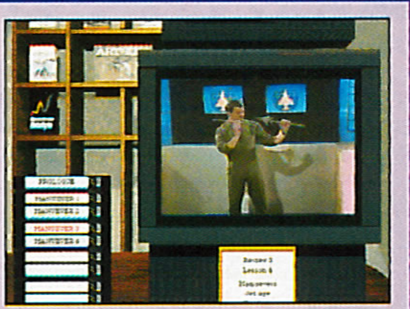






Toujours aussi fascinant, Alone 2 CD y gagne, grâce à l'ajout de voix digitalisées en français. De là à le racheter si l'on possède la version disquettes...

TECHNIQUE 80 INTERET 85



Falcon Gold

PC CD-ROM

Pleins feux sur le F-16

LORD CASQUE NOIR

Voilà quelque deux ans et huit mois, que ce simulateur existe. Falcon 3.0, troisième volet d'une série de simulateurs ayant rendu Spectrum Holobyte célèbre, reste à ce jour l'un des plus fidèles simulateurs de l'avion qu'il est censé reproduire. Domaine de vol, instrumentation, maniabilité...

L'épaisse notice témoigne, à ce titre, du nombre impressionnant de fonctionnalités reproduites et de la somme des connaissances mise en œuvre dans le programme. Suite au succès du produit, l'éditeur nous a gratifié successivement dans le temps de trois nouveaux scénarios, mais aussi d'une série limitée comprenant des cours de combats aériens sur cassette vidéo. Près de trois ans plus tard, voici venir Flalcon Gold, une compilation de tout ce qui avait été fait sur le sujet. Le CD comprend donc le jeu lui même, Operation Tiger, Mig 29 et les fameux cours vidéo mais sous forme de films numériques cette fois-ci. De quoi remplir les 600 Mo du compact. Mais si Flalcon 3.0 eut été ce monstre sacré tant attendu il y a des années, la piètre qualité de ses graphismes et la lenteur de l'animation ne lui permettent plus de rivaliser avec les récents produits concurrents. Il n'empêche que la qualité de la simulation reste intacte et que le plaisir de jouer n'en est qu'à peine émoussé.



Un soft à redécouvrir et ce malgré son aspect technique un peu vieillot.

TECHNIQUE 40 INTERET 80

EDITEUR : Spectrum Holobyte • CONFIG : PC 386 DX • • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.57.65.52. • Testé dans Joy n°23,32,41

Micro machines

PC

La nostalgie n'est plus ce qu'elle était.

Cela faisait très longtemps que l'on n'avait pas vu ça. C'est un événement ! Code masters a sorti un jeu comme on les faisait il y a encore cinq ans. Et vous savez quoi ? C'est bon de revenir en arrière. Séquence nostalgie...

Léo de Urlevan

VRAI FAUX

EA estime qu'il se vend approximativement 10 000 3DO par mois dans le monde.
VRAI : Mais une trop grande partie d'entre elles reste encore dans les stocks des magasins acquéreurs.

Dans le domaine des jeux de courses de voitures, on a eu droit à tout : les simulations de F1, de Paris Dakar, les rallyes en vue interne, externe, d'en haut, etc. Un lecteur m'a écrit (avant même que je n'aie signé un article — un voyant sans doute —) pour me dire qu'il rêvait d'un jeu, avec une vue du dessous de la voiture, caméra dirigée vers le haut. Un drogué sans doute. Cela y perdrait peut-être en jouabilité, mais au moins il nous prouve que le genre est loin d'être terminé. Je souhaite quand même bon courage à la boîte qui développerait un jeu pareil.
Mais venons-en au fait. Deux types de jeux vous sont proposés : le duel ou la course. Dans le duel (contre un ami ou contre l'ordinateur), vous n'avez évidemment qu'un adversaire à battre. Le but du jeu consiste à dépasser votre ennemi d'un écran, c'est-à-dire à le distancer suffisamment pour marquer le point. Dans ce mode de jeu, le système de comptage est un peu spécial. Vous commencez la partie avec quatre cercles de votre couleur et idem pour votre adversaire. Il suffit alors de faire le break trois fois. Si au bout de trois tours, personne n'a huit points, est déclaré vainqueur celui qui en a le plus. C'est assez simple, surtout sur des circuits à nombreuses lignes droites, car votre voiture est plus puissante. En mode "course", vous affrontez trois concurrents. Le premier qui fait trois tours remporte la manche. Si ce n'est pas vous, vous perdez une vie. Au bout de trois victoires, un adversaire est éliminé (mais un autre le remplace) et vous devez traverser un parcours en 44 secondes. Si vous réussissez, vous gagnez une vie.
Jusque là, rien de très original. Le charme de ce jeu réside dans les décors. Votre voiture est miniature et traverse des endroits plus insolites les uns que les autres pour ce genre de compétition. La table du petit déjeuner, pas encore débarrassée et dont les corn flakes éparpillés constituent la route. Le bureau, complètement bordélique, où l'encre renversée représente un terrible danger de dérapage, ses règles servant selon l'endroit à passer d'une table à l'autre, ou de tremplin. Dans la baignoire, vous avez troqué votre voiture contre un hors-bord. La mousse constitue les murs. Bien entendu, les bateaux décollent grâce à certains objets traînant à la surface : savon, bouteille de shampooing. Et pour décorer ce petit univers, un canard en plastique (oui, je trouve aussi qu'ils ont exagéré sur ce coup là) vous bloquera le passage. Environ une dizaine de milieux sont disponibles : billard, plage, atelier, jouets, jardin. Quand vous êtes dans la chambre d'enfant, vous manœuvrez un tank qui tire des obus pour éliminer l'adversaire. Pratique !
Bon, c'est sûr, c'est pas le soft du siècle, c'est pas LE jeu de sa catégorie. Disons qu'il est le bienvenu à un moment où l'on est saturé de softs sur CD-Rom hyper compliqué avec une doc de 400 pages. Là, on joue tout de suite et sans prise de tête. Mais il est certain que la note d'intérêt de ce soft est purement personnelle.

EDITEUR : Codemasters • DISTRIBUTEUR : Zap Computer Games. • Notice : VF,15 • Config. : 386 et + • Dispo sur : Amiga • PHOTOS : Petit déjeuner, bureau.

tips

■ PAS DE PLANCHETTE SOUS VOTRE VOITURE DANS CE JEU : VOUS POUVEZ SORTIR DE LA PISTE SANS PROBLEME. N'ABUSEZ QUAND MEME PAS DE CE PREMIER CONSEIL EN PRENANT UN TROP GRAND RACCOURCI. VOTRE VOITURE EXPLOSE EN REVENANT SUR LA PISTE. EN MODE "DUEL", VOUS POUVEZ GAGNER UN POINT MEME SI VOUS N'ETES PAS SUR LA PISTE.

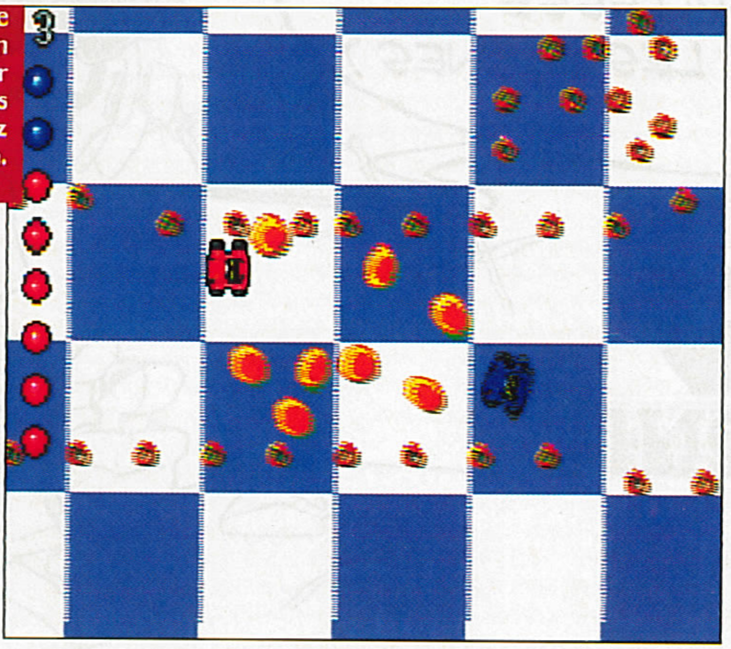
+ Maniabilité des voitures. Possibilité de jouer à deux.

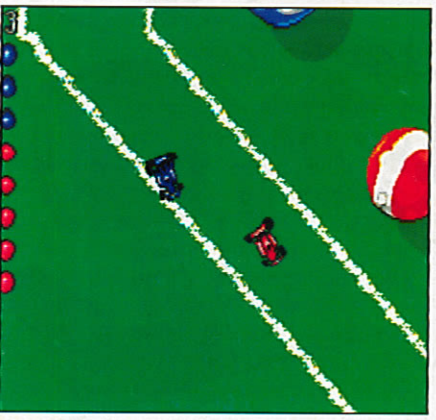
− Graphisme pauvre. Sons répétitifs. Pas de sauvegarde.

Un soft rafraîchissant qui sort au bon moment.

■ TECHNIQUE 75 ■ INTERET 50 ■

Le propriétaire de la maison, non content d'avoir des goûts très "kitch", est assez souillon.



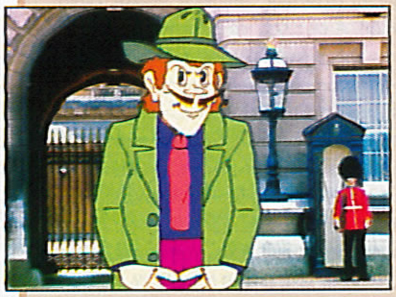


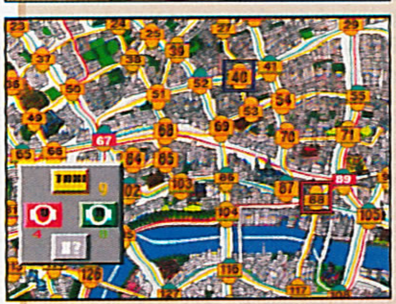
Scotland Yard

CD-I

Un certain Monsieur X

LORD CASQUE NOIR





En prenant le sous-titre "Interactif", Scotland Yard CDI se veut attrayant et aussi passionnant que le jeu de société dont il est tiré. Une intrigue sympathique, des règles bien conçues, une présentation soignée tout en français. Quelques imperfections viennent pourtant noircir le tableau, comme les incessantes séquences animées non interruptibles qui rallongent désagréablement chaque partie. C'est vrai que la petite taille de l'écran ne permet pas de garder la carte en permanence sous les yeux pour réfléchir. À moins d'être un super fan du jeu original, je vous conseille le jeu en carton plutôt que cette version.

Editeur : Philips (1) 47.28.51.00 • Notice : VF, de 1 à 6 joueurs.

Très bien présenté, Scotland Yard reste malgré tout plus attractif dans sa version carton.

TECHNIQUE 50 | INTERET 55

+	−
La possibilité de jouer à six. L'aide.	Trop de longueurs.

Way of warrior

3DO

Distribué par GENEDIS

Ça décoiffe !!!

LORD CASQUE NOIR





Rien que la présentation vous cloue sur le mur, et ne comptez pas sur le jeu pour vous en décrocher. Des morceaux de hard bien violents, un graphisme sublime et des effets de zoom stupéfiants sont l'apanage de ce clone de Mortal Kombat. C'est du délire tant il reste impressionnant à regarder. À regarder parce qu'à jouer, c'est une autre paire de manches. Les mouvements trop approximatifs et le maniement difficile des personnages rendent cette merveille technique complètement frigide, et ce malgré les bruitages et les flaques de sang qui inondent les images. Cela dit, pour un premier jeu de baston, c'est plus qu'acceptable. Et c'est tellement beau que l'on ne peut qu'apprécier.

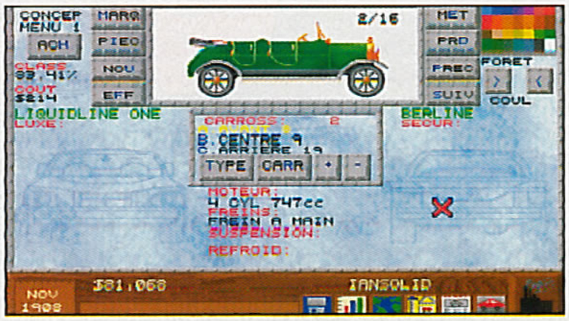
Editeur : Naughty Dog Inc. • Distributeur : Universal Interactive studios • Notice : de 1 à 2 joueurs.

TECHNIQUE 95 | INTERET 50



Detroit

AI200



Aux temps héroïques de la naissance de l'automobile, les créations ont un petit air de De Dion Bouton ou de Ford "T".

Quoi ! Sim Ford ?

L'industrie automobile est une activité qui n'avait pas encore donné lieu à un jeu de gestion. Bougez pas, nos amis anglais ont pensé à nous. Coup de génie ou coup d'essai ?

IANSOLO

Après Airbucks (gestion de lignes aériennes), Impressions réitère les erreurs du passé. Pourtant, Detroit, simulation commerciale d'une compagnie automobile de 1908 à 2008, partait d'une idée géniale. Dans le berceau de l'automobile mondiale, vous créez votre entreprise, élaborez des prototypes, construisez des chaînes de montage puis des bureaux de vente pour écouler votre production sur la planète entière. Seulement voilà, la réalisation tient du fouillis furieux.
L'interface demande une sérieuse prise en main (malgré la doc en français) et on se perd vite dans les dizaines d'écrans de statistiques. Comme dirait judicieusement Moulinex : "c'est complexe ET compliqué". La conception des prototypes est pourtant très plaisante. On élabore un véhicule en choisissant parmi les différents types de carosseries, moteurs, suspensions. Puis on effectue des tests pour évaluer la viabilité de sa création. Malheureusement, il faudra attendre de très longs tours de jeu avant que les techniciens affectés à la recherche n'apportent de nouveaux éléments de construction.
L'aspect gestion commerciale est aussi très poussé. On peut bien évidemment agir sur le prix de vente des voitures (les prix peuvent être différents pour chaque modèle et dans chacun des bureaux de vente établis dans 16 régions du monde), mais on dispose aussi de toute la panoplie des techniques marketing : études de marché, consultant extérieur, affichage, presse, radio, télévision. À ce sujet, les manchettes de journaux qui apparaissent régulièrement pour critiquer les automobiles sont vraiment très amusantes. Là où le bât blesse, c'est qu'après plusieurs heures de jeu (à peine un centième de la durée d'une partie à deux), on en vient à se demander si les stratégies élaborées ont une réelle incidence sur le comportement du programme. Peut-être que des éléments extérieurs à l'industrie automobile sont pris en compte, ce qui expliquerait les variations bizarres constatées.

EDITEUR : Impressions • Notice : VF • 1 à 4 joueurs, dispo sur PC, testé dans Joystick N° 51 • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.57.65.52

En ces temps de fin du monde, on ne peut pas trop faire la fine bouche, surtout que Détroit est par bien des aspects très attachant. Si vous êtes mordu de simulations économiques et qu'une durée de vie biblique ne vous effraie pas, bonne route!

TECHNIQUE 50 INTERET 75

+
Concept original
Design des voitures
Variété des actions
Parties très longues.

−
Interface très compliquée
Parties trop longues
Un certain "flou" dans la simulation.

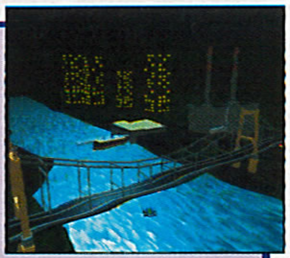


Pour pénétrer plusieurs segments de marché, il faut se constituer une gamme variée de véhicules, de la Berline familiale au modèle Grand Luxe.

Jump Raven

PC-CD





Ratage à grand spectacle

MOULINEX

Passé la séquence d'introduction, on se retrouve devant une chose plutôt esthétique, avec graphisme 3D et effets sonores comme s'il en pleuvait, et c'est tout. Le jeu, qui consiste à tirer sur tout ce qui bouge, n'est même pas amusant, le "tout" en question bougeant beaucoup trop vite. Ajoutez à cela des voix digitalisées en américain non sous-titré et vous aurez une idée du désastre. Lorsqu'un jeu se retrouve mystérieusement en magasin sans que la presse ait été informée de sa sortie, c'est louche. Lorsque l'éditeur du jeu en question ne le présente pas lors d'un salon, c'est également louche. Bref, les choses étaient assez mal parties pour Jump Raven et le produit final, vendu à un prix prohibitif, confirme mes pires craintes.

EDITEUR : Cyberflix • DISTRIBUTEUR : Paramount Interactive • 1 joueurs, 486 33, dispo sur PC CD.

Beau ! Mais il ne suffit pas d'aligner images et sons pour faire un jeu.

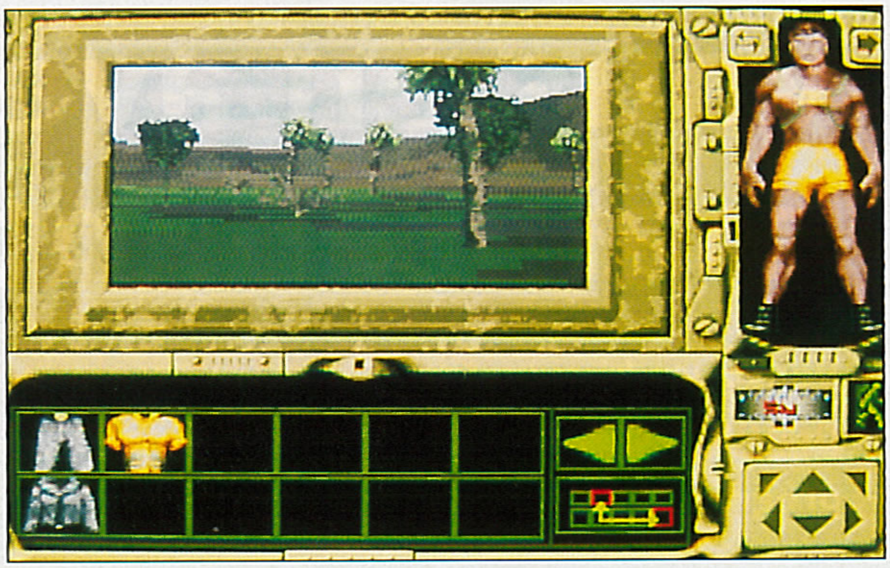
TECHNIQUE 50 INTERET 65

Robinson Requiem

AMIGA 1200

Robinson ou la vie sauvage

Premier jeu de survie sur Amiga, Robinson utilise un graphisme 3D d'un genre nouveau. C'est très lent, mais surtout très beau et passionnant.



REMARQUE

Si on le compare à la version PC, Robinson Amiga est d'une lenteur extrême, mais à l'impossible nul n'est tenu : il s'agit du premier jeu à utiliser un graphisme 3D de ce type sur cette machine.

VRAI
FAUX

Le mouvement Scout a été créé par le guitariste brésilien Baden Powell.
FAUX
Enfin, presque : c'est effectivement le Baron Robert Baden-Powell qui créa ce mouvement en 1908, mais il ne s'agit pas de la même personne.

+
L'originalité
La durée de vie
Le réalisme

–
La lenteur

MOULINEX

Ressortez votre manuel des Castors Juniors ou essayez de contacter l'amicale des scouts de votre région : Robinson Requiem va vous convier au challenge le plus incroyable qui puisse échoir à un homme civilisé : survivre en pleine nature. Lorsque commence le jeu, après une très belle séquence d'intro, le personnage que vous allez incarner vient de s'écraser sur une planète hostile. Appartenant à la confrérie des Robinsons, mercenaires payés par le gouvernement pour explorer de nouveaux mondes, il terminait sa dernière mission lorsque l'appareil s'écrasa au sol. En fait, son appareil a été saboté, le gouvernement ne souhaitant pas, comme il l'avait promis pourtant aux Robinsons, leur payer une retraite dorée sur l'un des mondes-loisirs.
Bref, il va falloir s'en sortir seul. Vous voilà donc dans la savane, sans matériel ni arme. Pour le moment, il fait jour, mais progressivement, la nuit va tomber. Après avoir configuré le jeu afin que le décor apparaisse dans une petite fenêtre (et même là, c'est encore lent), vous partez à pied. Les décors, qui utilisent un mode d'affichage offrant un rendu similaire au système Voxel (Comanche), sont assez fins. Le personnage peut courir, marcher, sauter, ramper et grimper dans l'univers 3D. L'impression de liberté, totale, procure la même sensation que dans un simulateur de vol. Lorsqu'un objet traîne au sol, on peut le ramasser en cliquant dessus, mais très vite il va falloir bricoler. Le temps de récupérer des outils et du matériel de base, et vous allez pouvoir fabriquer des collets.





Ce jeu gère même les rhumes !

Ces derniers, dont la peau permet de fabriquer des vêtements, doivent être consommés rapidement. En effet, Robinson Requiem gère la dégradation de la nourriture, et si vous consommez des aliments corrompus, vous serez victime d'une intoxication alimentaire. C'est dans ce but que vous pouvez utiliser divers médicaments. Il faut dire que Robinson gère aussi les maladies (d'où la nécessité de se fabriquer des vêtements chauds pour la nuit).
Lors des rencontres avec des adversaires, vous serez blessés et il faudra utiliser des pansements, après avoir désinfecté la plaie et éventuellement l'avoir recousue. Les combats, qui nécessiteront que vous ayez fabriqué des armes, sont en vue subjective, la main portant une arme apparaissant au premier plan. En cas de blessure grave, vous pourrez perdre un œil (auquel cas votre champ de vision sera réduit de moitié) ou même être obligé de vous amputer d'un membre, ce qui réduira votre capacité à vous déplacer. Le but du jeu est de vous évader de la planète en récupérant des ordinateurs portatifs disséminés dans différents mondes. Ces mondes peuvent être froids (rhumes à prévoir), chauds (attention à l'insolation si vous n'avez pas fabriqué de chapeau), baignés de vapeurs méphitiques (masque à gaz requis), etc.
En cours de jeu, une "Robinsonne" télépathe vous aidera en apparaissant pendant votre sommeil. Si tout se passe bien, vous vous ferez la belle et la belle. Entendez par là que vous quitterez la planète au côté de la Robinsonne en question. Bref, voilà un jeu très riche et vraiment original bénéficiant d'un graphisme et d'une bande son de qualité.
EDITEUR : Silmarils • **DISTRIBUÉ PAR** : Silmarils • **TÉLÉPHONE** : (1) 64.80.04.40 • **NOTICE** : Notice VF, 1 joueur, 1 Mo, dispo sur PC, testé dans Joy N° 50, prévu sur PC CD, Atari ST, Falcon.

Un excellent jeu, original qui plus est, mais hélas un peu lent.
TECHNIQUE 55 **INTERET 90**

Slayer

3DO

Slayer d'aller se coucher...

SSI nous invite à faire une petite ballade dans des sous-sols bien mal fréquentés. Malgré une ambiance plutôt réussie, ce jeu souffre un peu de son manque de scénario.

IAN SOLO

● ● ● mais ne regardez pas sous votre lit, c'est tout plein de monstres tapis dans l'ombre. Car des streums, il y en a pléthore dans Slayer, le jeu de Donjons et Dragons que l'on doit au spécialiste du genre : SSI. Près d'une cinquantaine au total ! La technique employée est maintenant familière : 3D mappée avec déplacements à 360°. Bon point : il y a des textures au sol et au plafond, le programme gère les trous dans les murs et on peut lever et baisser la tête. Mais l'affichage n'est quand même pas aussi coulé que celui de Shockwave (la référence aujourd'hui sur 3DO). En plus, il est assez difficile de s'aligner précisément dans une direction de son choix. Pour corriger ce défaut, les armes de lancer (boules de feu...) sont à tête chercheuse, ce qui n'est pas toujours heureux quand le programme se met à viser un monstre derrière un mur.

Comme dans tout Donjon qui se respecte, une partie commence par le tirage d'un perso (Slayer est mono-personnage) parmi les différentes classes et races de l'univers AD&D. Lâché dans un labyrinthe, éclairé par le feu des torchères, l'action peut commencer. En résumé : on arrive, on ramasse tout ce qui traîne (clefs, rations, potions, parchemins, armes) et on bute tout ce qui bouge en attendant de trouver l'accès au niveau suivant. En effet, le moteur de Slayer est un générateur aléatoire de plans : à part quelques trappes et puzzles, pas de scénario tordu et autres énigmes à s'arracher les cheveux.

Pour se rattraper, Slayer offre une tripotée de monstres à l'intelligence limitée, mais variés et très beaux (même quand on est au contact). L'interface est aussi de bon aloi : gestion d'objets, cartes des niveaux se dévoilant au fur et à mesure de la progression, radar de proximité. Mais, c'est rageant, on ne peut plus se déplacer quand on arme le sort d'un magicien. Pour renforcer l'ambiance, Slayer s'est vu doter d'une musique réellement magnifique, épique, héroïque et tout et tout.



"Mangez-moi, mangez-moi !" Et bien non, je mange pas moi, je tire des boules d'énergie !



EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR : SSI • TÉLÉPHONE : (1) 43.59.47.47. • NOTICE : Notice VO, 1 joueur.

Slayer supplante sans problème Monster Manor, et les possesseurs de 3DO amateurs de Donjons devraient succomber. Par contre c'est dommage de s'être cantonné à un jeu d'action et de n'avoir pas renforcé l'aspect scénario.

TECHNIQUE 65 — INTERET 75

Microcosm

3DO

En progrès...

LO'D CASQUE NOUA'

Soit trop dur, soit trop lassant ou trop moche, Microcosm trouve enfin un juste milieu sur 3DO.

Lorsque j'ai aperçu la boîte de Microcosm sur 3DO, un immense frisson a fait se dresser les superbes poils de mon corp de jeune éphèbe. Je me réjouissais à l'idée de pouvoir enfin profiter du nouveau système de notation qu'on pense conçu pour des jeux de ce genre : le genre beau et inintéressant. Et voilà que la version en question propose différentes améliorations qui rendent le jeu, ma fois, un peu plus intéressant. Tant mieux !

Si vous avez raté l'un des tests précédents sur PC ou CD32, sachez que Microcosm vous plonge à l'intérieur d'un corp humain envahi par une armada hostile miniaturisée. Un genre d'aventure intérieure à la sauce Psygnosis.

En ce qui concerne les changements, le graphisme est carrément splendide et les ennemis en 3D texturée. L'infâme casse-tête labyrinthesque du CD 32 a disparu. Enfin, le système d'armement évolue considérablement avec une grande variété de projectiles et plusieurs sortes de boucliers. Enfin et pour terminer, la maniabilité a été revue à la hausse. Ah oui, dernier point : la musique est excellente et un code permet de sauver sa partie.

Mais ne vous excitez pas pour autant, "améliorations" ne rime pas forcément avec "réussite" (effectivement, ça ne rime pas). Microcosm demeure encore beaucoup trop répétitif pour être honnête, même si, il faut l'avouer, de nettes progrès sont à constater.





EDITEUR : Psygnosis • TÉLÉPHONE : (1) 46.43.93.10. • NOTICE : VO, 1 joueur, dispo sur CDI, CD32, PC CD, testé dans Joy n° 45 ET 48.

DISTRIBUÉ : Genedis

+
L'animation
Les graphismes
La musique

−
On se lasse trop vite

VRAI / FAUX

Iansolo fait les jeux de mots les plus ringards de Joy.
FAUX
Casque noir détient la palme toutes catégories

À moins de ne jurer que par les jeux de tirs, Microcosm n'a pas beaucoup d'autres atouts que sa grande beauté.

TECHNIQUE 80 — INTERET 40



Un tableau de commandes permet de sauvegarder sa partie, d'en recharger une ancienne et de configurer son et vitesse du jeu.

Beneath a Steel Sky

PC CD

Chappe de plomb sous un ciel de métal

Incarner un fugitif dans une ville-usine futuriste aussi fliquée qu'un commissariat central n'est pas de tout repos. Heureusement, c'est en revanche très beau et intéressant.

MOULINEX

Vous voici dans la peau de Robert Forster et comme vous n'allez pas tarder à le découvrir, vous êtes en pleine mélasse. Lorsque commence le jeu, au terme d'une séquence de présentation illustrée par des dessins de Dave Gibbons, vous voilà poursuivi par tout ce que la ville de Central City compte d'agents de la sécurité. Pour votre malchance, la chose se passant dans un futur qu'on espère le plus lointain possible, Central City est un véritable repaire de délateurs, espions et services d'ordre en tout genre. Une autre particularité de la ville est qu'elle est construite sur d'immenses tuyaux, et pour cela Central City est littéralement constellée d'industries polluantes. Bref, la ville est une usine destinée à construire de quoi la consolider. Dans cet univers à la Kafka revisité par les lois de la récurcivité, vous allez devoir réussir à survivre, d'une part, mais surtout vous échapper.

Le problème, c'est que vous ne vous rappelez plus vraiment les raisons de votre présence ici. Vous vous êtes retrouvé dans un hélico, l'hélico a été abattu par de soit-disant terroristes et il s'est "crashé" sur un hôpital.

Il paraît que les auteurs de cet attentat sont vos complices, mais entre nous, même si vous ne connaissez pas encore toute la vérité, il est probable qu'il s'agisse d'une manipulation.

Urbi et orbi

Pendant l'accident, Joey, votre robot, a été détruit, mais avant d'échapper aux agents de la sécurité, vous avez réussi à remettre la main sur sa carte mère. En tout début de partie, il va falloir le réparer. Ceci fait, vous devrez en apprendre plus sur les motivations du pouvoir de Central City et éclaircir le mystère qui règne dans la ville et à l'extérieur de la ville. Urbi et orbi, comme on dit.

Bénéficiant d'une interface simple, ce jeu permet de se déplacer, au moyen du curseur de la souris, en pointant l'endroit où l'on désire se rendre. Lorsqu'un objet peut être ramassé ou qu'une action est nécessaire, il suffit d'utiliser le bouton droit de la souris (le gauche servant à faire apparaître un texte descriptif).

Lorsqu'une action plus complexe est à envisager, on accède en haut de l'écran à un menu affichant des objets utilisables en les combinant avec d'autres objets ou des éléments de décor. Simple et efficace. Votre robot, aide précieuse, peut lui aussi se livrer à des actions si vous le lui demandez.

Bien que se déroulant dans un univers particulièrement glauque, Beneath permet d'apprécier des dialogues souvent fort drôles. Accompagné de voix digitalisées en anglais, le jeu est cependant traduit à l'écran. La musique, simple accompagnement, ne rajoute ni ne retranche rien à l'ensemble. On ne lui en demande pas plus. Voilà de quoi jouer des heures et des heures en oubliant pour une fois son dico d'anglais, ce qui est plutôt reposant.

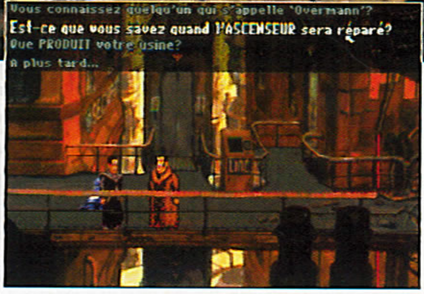
EDITEUR : Revolution • **NOTICE** : VF 1 joueur, PC CD 386 33, dispo sur Amiga, PC disquettes, testé dans Joystick N° 49. • **DISTRIBUÉ PAR** : Virgin. • **TELEPHONE** : (1) 53.68.10.10.

REMARQUE

La petite BD de Dave Gibbons livrée avec les versions Amiga et PC disquette est ici remplacée par une séquence d'intro. Dommage, celle-ci ne bénéficie pas d'un sous-titrage. La version CD n'ajoute rien, si ce n'est des voix digitalisées, un tableau de configuration et la possibilité de jouer sans installation sur le disque dur.



Les décors sont du plus pur style Bilal mâtiné de Blade Runner.



Les dialogues avec les personnages se font par "Questionnaire à Choix Multiple".

+ Les textes en français
Le scénario
L'humour

– Les bruitages sont rares

Parfois drôle mais toujours intéressant, voilà un jeu d'aventure bien dosé, à conseiller aux débutants comme aux spécialistes.

TECHNIQUE 60 ■ INTERET 80

SuperHero League of Hoboken

PC

Un futur complètement dingue...

+ C'est drôle et le scénario est original.

– Bon niveau d'anglais requis

Après la sorcellerie, Steve Meretzky récidive avec un jeu d'aventure futuriste encore plus cinglé que les précédents. À condition de bien maîtriser l'argot américain, voilà de quoi passer d'agréables moments.

MOULINEX

Nous sommes aux États-Unis, dans le futur. Les écoulements toxiques émanant des emballages Nintendo en décomposition ont créé des réactions en chaîne et modifié les gènes des terriens.
C'est ainsi qu'au New Jersey, un groupe de mutants ayant hérité de super pouvoirs, ont décidé de se regrouper afin de mettre leurs nouveaux talents en commun. Il s'agit de la ligue des SuperHeros, dont vous faites partie. Pour lutter contre le crime, et particulièrement contre le redoutable Docteur Entropy, vous devrez, au cours de ce jeu d'aventure, créer une équipe cohérente et utiliser à bon escient les différents super pouvoirs dont la nature vous a doté. Ces pouvoirs, de la même veine que les sorts des sorciers de la précédente série donnent une idée de l'état d'esprit qui règne dans le jeu : Tropical Oil Man tue ses adversaires en faisant monter leur taux de cholesterol, Miss Peperonni peut inspecter l'intérieur d'une boîte de pizza à distance, Captain Excitement (qui ressemble à Captain America) est tellement pontifiant qu'il endort ses ennemis dès qu'il se met à parler. Et vous-même, Crimson Tape, avez la possibilité de créer à volonté des organigrammes !
Ce pouvoir qui force le respect fait de vous le chef incontesté de la ligue, mais pendant la partie, il est en réalité possible de diriger toute l'équipe, comme dans un jeu de rôles. Pendant la partie, on peut trouver des objets (débiles, naturellement !). Pour vaincre le Docteur Entropy, il faut résoudre différentes énigmes, proposées sous forme de missions à remplir. La présentation, assez classique, allie un graphisme plutôt décoiffant dans le genre "comics" à une bande son digitalisée tirant au mieux parti des cartes du marché, y compris le MT32, injustement boudé depuis quelque temps.

EDITEUR : LEGEND • NOTICE : VO • NB DE JOUEURS : 1 • CONFIG : PC 386 33 • DISPO SUR PC.

Pour les joueurs maîtrisant parfaitement anglais et humour, voilà une aventure digne d'intérêt

TECHNIQUE 55 ■ INTERET 75

REMARQUE

Il est regrettable que les jeux de Legend ne soient pas traduits, car ils appartiennent à une famille mal représentée dans l'informatique ludique : les jeux comiques, irrévérencieux et il faut bien le dire, complètement cinglés. Dommage, il existe un marché pour ce type de jeux.



Les combats nécessitent qu'on choisisse la bonne arme au bon moment.
Les personnages sont animés.



The Chessmaster 4000 Turbo

PC CD

Roque and Roll...

MOULINEX

Passons sur l'aspect "multimédia" de la chose, sans grand intérêt pour le joueur : Chessmaster fait du bruit et de la musique, mais qu'importe.
Bénéficiant d'une présentation 3D dont les pièces et échiquiers sont configurables (dinosaures, classiques Stanton et autres sets bizarroïdes), Chessmaster 4000 peut heureusement afficher un échiquier vu de haut. Certes, c'est moins tape-à-l'œil mais beaucoup plus lisible. Les parties, qui peuvent avoir lieu contre la machine ou contre un joueur humain, via modem, disposent d'un mode analyse assez intéressant.
Une bibliothèque d'ouverture de 500 parties, ainsi qu'un éditeur de bibliothèque et un catalogue de joueurs célèbres parachèvent ce produit puissant, tournant sous Windows en mode plein écran ou fenêtré. Cette version CD se voit agrémentée d'un mode dédié aux machines équipées de Pentium. Même sans être équipé du nouveau processeur Intel, Chessmaster 4000 turbo dispose d'assez d'atouts pour que la majorité des passionnés trouvent là matière à se faire damer le pion !

EDITEUR : SOFTWARE TOOLWORKS • Distributeur : Mindscape (16) 99.79.66.48 • NOTICE : VO • NB DE JOUEURS : 2 • CONFIG : 486 33 CD WINDOWS • DISPO SUR PC DISQUETTE, TESTÉ DANS JOY N°44.

Un logiciel puissant disposant de gadgets superflus mais optionnels.

TECHNIQUE 70 ■ INTERET 82

VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE

Micro PC

Spécial Rentrée Scolaire

147, rue de Crimée 75019 Paris Tél : 42 45 54 38 Fax : 44 84 03 72

L'Univers PC LOISIRS au plus juste Prix !!!!

Les Configurations PC Multimédia

486 type SX50	486 type DX40	486 type DX50	486 type DXII 66	486 type DX4 100
4Mo RAM	4Mo RAM	4Mo RAM	4Mo RAM	4Mo RAM
Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD
Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo
Accélératrice+VESA	Accélératrice+Vesa	Accélératrice+Vesa	Accélératrice+Vesa	Accélératrice+Vesa
Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick
Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"
Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches
Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°
D.Dur 420 Mo	D.Dur 420 Mo	D.Dur 420 Mo	D.Dur 420 Mo	D.Dur 420 Mo
CD Rom Dble Vitesse	CD Rom Dble Vitesse	CD Rom Dble Vitesse	CD Rom Dble Vitesse	CD Rom Dble Vitesse
Carte Son Audio	Carte Son Audio	Carte Son Audio	Carte Son Audio	Carte Son Audio
Excel Deluxe	Excel Deluxe	Excel Deluxe	Excel Deluxe	Excel Deluxe
Multi CD	Multi CD	Multi CD	Multi CD	Multi CD
6890 F	**7690 F**	**8390 F**	**8690 F**	**10890 F**

Options : 4 Mo Supplémentaires + 1100 F — PC sans CD Rom Dble Vitesse - 750 F
Ecran 15" low Radiation MPR II + 1000 F — Jeux CD Rom : Myst+Rebel Assault+Megarace + 700 F

Micro PC Configurations PCI PENTIUM 66/90 et 100 MHz

8 Mo Ram 32 bits + lecteur 3"1/2
+ carte SVGA 1 Mo accélératrice VESA
+Souris hte résolut° + clavier 102 touches
+ écran 14" MultiScan Full screen MPRII
+ disque dur 540 Mo
+ CD Rom Dble Vitesse + Carte Son Audio Excel Deluxe 16 Multi CD

66Mhz:13390F/90Mhz:14990F/100Mhz:15490F

PC Livrés avec 20Mo de jeux, 2HP + joystick tapis souris

Garantie 5 ans dont 2 ans PMO et 3 ans assistance MO

Jeux PC

Jeu	Prix
1942 Pacific Air War	289
Arena Elder Scrolls	299
Battle Isle 2 VF	329
Beneath a Steel Sky	279
Bwing	179
Cannon Fodder	249
Chaos Engine	199
D-Day VF	329
Delta V	NC
Detroit VF	329
Wolf 3D	55
F1 Microprose GP	249
Flashback	195
Gabriel Knight VF	235
Genesia	195
Indy + VF	329
Indy Car Racing	240
King Quest 6 VF	269
Kyrandia 2 VF	269
Leisure suit Larry 6 VF	249
Mortal Kombat	195
Overlord	299
Pacific Strike	309
Quest for Glory 4	229
Reunion	359
Robinson Requiem	269
Sam & Max VF	290
Sim City 2000 VF	225
Spear of Destiny	150
Subwar 2050	235
Theme Park	289
The Settlers VF	279
Ultima 8 VF	289
Vroom Multiplayer	190
XWing	289
XWing Imperial Pursuit	159

TransformatioN 386/486

Prix de la Pièce

+ 150 F frais de Montage

Jeux PC

Jeu	Prix	Jeu	Prix
Battle Isle 2	329	Megarace	219
Beneath a Steel Sky	339	Microcosm	269
Dungeon Hack	280	Myst	369
Gabriel Knight VF	289	Outpost	279
Inca 2	289	Rise of the Robots	NC
Iron Helix	225	Sam & Max VF	339
King Quest 6	225	Shadow Caster	339
Kyrandia 2	289	Syndicate + Data	339
Lands of Lore	319	Theme Park	329
Leisure Suit Larry 6	289	Ultima 8	329
Lord of Rings	319	Under a Killing Moon	NC
Mantis	389	Who shot J.Rock	349

Pièces Détachées pour PC

Article	Prix
Carte Mère + Proceseur type DX40	1490 F
Carte Mère + Proceseur type DX50	1990 F
Carte Mère + Proceseur type DXII 66	2190 F
DX4 100 MHz et Pentium	nous consulter
Disque Dur 250 Mo	1190 F
Disque Dur 340	1290 F
Disque Dur 420	1390 F
Ram 1Mo	290 F
Ram 4 Mo	1100 F
Carte Fax / Modem	590 F
Carte SVGA 1 Mo accélératrice + VESA	490 F
Carte SVGA 1 Mo VLB Cirrus Logic 5428	590 F
Contrôleur Vesa Local Bus	199 F

Accessoires

Article	Prix	Article	Prix
Sound Blaster 16 Values	699 F	CD Rom Dble Vitesse Mitsumi	890 F
Sound Blaster 16 Multi CD	899 F	100 Disquettes 3" 1/2 HD	299 F
Sound Blaster 16 ASP MultiCD	1249F	Thrustmaster MKI	549 F
Sound Blaster AWE 32	1849 F	Thrustmaster MKII Pro Metal	790 F
Wave Blaster	1400 F	Video Blaster	1990 F
CD Rom Dble Vitesse Panasonic	990 F	Real Magic (MPEG+Video CD) + CD exemple + the Horde CD	2690 F

Kit CD-Rom* Double Vitesse	Kit CD-Rom* Double Vitesse	Kit CD-Rom* Double Vitesse	Kit CD-Rom* Double Vitesse	Kit CD-Rom* Double Vitesse
+ Rebel Assault + Megarace + Myst	+Megarace+Myst +Rebel Assault +Audio Excel 16 Deluxe	+Megarace+Myst +Rebel Assault +Sound Blaster 16	+Megarace+Myst +Rebel Assault +S Blaster 16 MCD ASP	+Megarace+Myst +Rebel Assault +SBlaster Awe 32
1599 F	2079 F	2279 F	2799 F	3399 F

* Panasonic CR562B ou Sony 33A

Frais de port 80 F/Accessoire

Livraison sous 48 H ***

Frais de port PC Province : +320F

Bon de Commande à retourner à Micro PC 147, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38

Nom:......................................
Prénom:...................................
Adresse:..................................
Code Postal:..............................
Ville:....................................
Téléphone:................................

Désignation	Prix TTC

☐ Normal * : +20 F
☐ Collissimo* : +29 F
☐ Contre Rem : +35F
☐ Mandat Postal
☐ Chèque **

Signature Obligatoire

* frais de port à prévoir par jeu ** Chèque délivré à l'ordre de SARL FORCE ONE *** dans la limite des stocks disponible

SELECTION COMPAQ

The Chaos Engine

PC

MEGASTAR joystick

La plus belle adaptation !



Reconnu de tous comme un très bon jeu d'arcade, The Chaos Engine ne perd rien de son attrait lors de son passage sur compatible PC. De plus, on peut y jouer à deux simultanément. Seule ombre au tableau : quelques ralentissements de temps à autre.

REMARQUE

L'utilisation d'un joystick est fortement recommandée.

LORD CASQUE NOIR

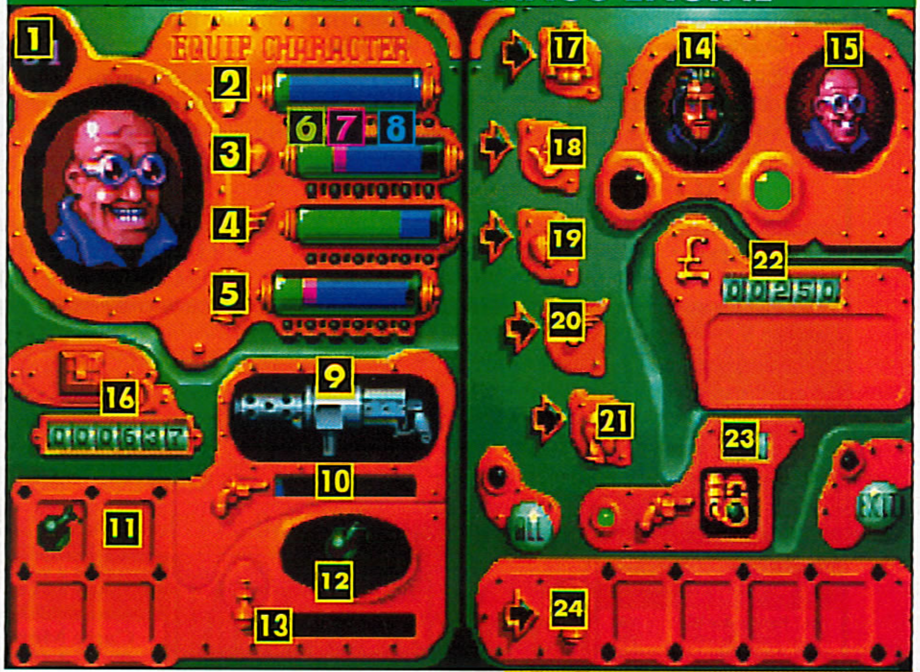
Mon Dieu, dans quel état j'erre ! Épuisé par plus de deux nuits complètes de combat acharné, me voilà enfin rendu dans le quatrième monde de The Chaos Engine. Cette machine conçue par un savant fou ne jurant que par la fin du monde se compose de plusieurs parties. La destruction de l'engin infernal ne se fera qu'après avoir retrouvé la totalité des "nodes" (tours de protection du noyau central). Il faudra également déjouer les incroyables pièges que vous tend le Baron Van Gebruikenski.

Un partenaire intelligent

Pour mener à bien votre mission, vous devez choisir deux personnages parmi les six proposés. Chacun d'entre eux possède des caractéristiques qui lui sont propres. Il faut veiller à ce que les deux héros sélectionnés soient les plus complémentaires possible. Qu'il s'agisse de force physique, de dextérité, de maniement des armes ou du nombre et du type d'équipement emporté, chaque détail a son intérêt. Dans le cas d'un jeu à un seul joueur, le second individu est dirigé par l'ordinateur. Vous devez alors tenir compte plus que jamais du niveau d'intelligence dont il fait preuve, car, une fois n'est pas coutume, l'ordinateur se montre d'une redoutable agilité. Votre partenaire ne se contente pas bêtement de vous suivre et de tirer sur tout ce qui bouge, mais il essaye de vous protéger, d'atteindre les fameux "nodes" quand il y en a, et vous laisse la priorité lorsqu'il y a des options à ramasser. Un coéquipier comme on aimerait en voir plus souvent. Le meilleur moyen de le vérifier reste d'ailleurs de jouer avec l'un de ses copains. Vous verrez alors que copain ou pas, vous aurez envie de lui filer trois claques toutes les dix secondes tant sa prestation sera médiocre en comparaison. Une bonne occasion de lui dire ce que vous pensez de lui... mais bon je m'égare, il s'agit là d'un tout autre sujet !

The Chaos Engine se décompose en quatre mondes principaux comprenant eux-mêmes quatre étapes. Première constatation, il faut être un demi-dieu pour parvenir à finir le jeu tant la difficulté est importante. Analysons rapidement le pourquoi de cette difficulté. Les ennemis tout d'abord : ils sont fort nombreux et extrêmement rapides. Ils vous foncent dessus comme la foudre et apparaissent à chacun de vos pas. Il y a ensuite les pièges de notre cher Baron Van Ta maman constitués essentiellement de mécanismes déplaçant les murs ou allongeant les escaliers. Heureusement, cet imbécile de noble professeur a honteusement oublié de retirer clés, armes et options de vie de son chemin, ce qui vous permet de recharger vos batteries assez souvent. C'est ainsi que vous disposerez d'armes spéciales, de tirs renforcés (jusqu'à

LE MAGASIN DE CHAOS ENGINE



Le magasin de Chaos Engine

- 1 : Nombre de vies restantes
- 2 : Adresse
- 3 : Endurance
- 4 : Rapidité
- 5 : Intelligence
- 6 : État de votre personnage
- 7 : Potentiel actuel
- 8 : Potentiel maximum
- 9 : Arme emportée
- 10 : Puissance de l'arme
- 11 : Armes spéciales
- 12 : Arme spéciale en cours
- 13 : Puissance de l'arme spéciale
- 14 : Joueur 1
- 15 : Joueur 2
- 16 : Argent disponible
- 17 : Acheter vie supplémentaire
- 18 : Entraînement d'adresse
- 19 : Entraînement de l'endurance
- 20 : Entraînement de la rapidité
- 21 : Entraînement de l'intelligence
- 22 : Coût du choix en cours
- 23 : Arme spéciale
- 24 : Arme spéciale à vendre.

+

La rapidité de l'action. La taille des niveaux. La possibilité de jouer à deux. L'intelligence de l'ordinateur.

−

Des ralentissements lorsqu'il y a trop de sprites à l'écran. Très difficile.



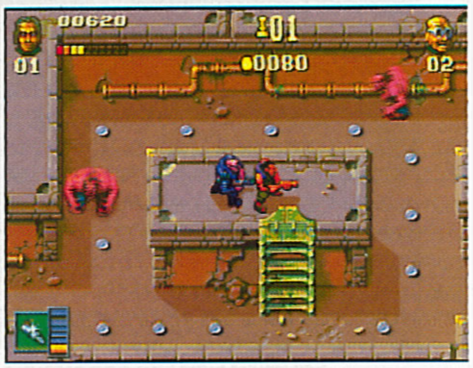
Le premier niveau est largement le plus simple et le plus petit de tous... et pourtant, le plan ci-contre ne comprend pas moins d'une trentaine de pages écrans, c'est vous dire ! Vous pouvez apercevoir les nodes (mini tours) qui, une fois actionnés, déclenche l'ouverture de la sortie.



L'un des moments les plus délicats







VRAI FAUX

"The 11th hours" (la suite de "7th Guest") sort à la fin du mois d'Octobre. Faux : La sortie de ce jeu si attendu vient d'être repoussé au mois de Janvier 1995.

VRAI FAUX

Sur PC, la commande DIR du DOS permet de retrouver un fichier égaré dans un disque dur. Vrai : Par exemple, pour retrouver l'emplacement d'un fichier appelé TOTO.GLU, il suffit de taper la commande DIR TOTO.GLU /S

quatre tirs simultanés) ou bien de vies supplémentaires. Avec l'argent ramassé, vous pourrez même vous rendre à chaque fin de tableau dans un magasin afin de compléter votre armement ou de peaufiner l'entraînement des deux hommes dans tel ou tel domaine. Voilà qui est tout juste suffisant pour parvenir à combattre les antagonistes tant il y en a, à tel point que l'ordinateur en arrive à d'épouvantables ralentissements, même sur un 486 DX 33 !

Une sacrée longévité !

Ces ralentissements sont d'autant plus regrettables que scrollings et maniabilité sont au premier coup d'œil un véritable chef-d'œuvre. Ils restent malgré tout suffisamment rares pour ne pas gâcher le reste du jeu. Le déplacement de l'écran est d'une fluidité irréprochable et la jouabilité permet de réaliser toutes les fantaisies. On peut allègrement frôler un ennemi sans le toucher, tirer des rafales de plusieurs dizaines de balles par seconde, et l'animation de chaque personnage ou bestiole est un modèle du genre. Bien que le graphisme n'exploite pas les 256 couleurs du mode VGA, il n'en demeure pas moins plaisant avec quelques effets de fausses perspectives (escalier notamment) très bien réussis. En revanche, l'affichage ne varie vraiment

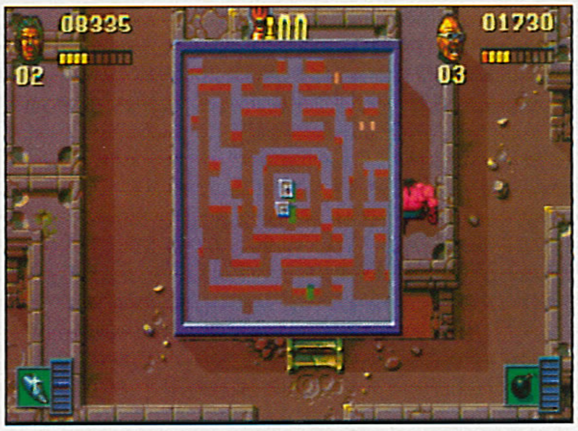
tips

ALLEZ, ON VOUS DONNE LES DEUX PREMIERS MOTS DE PASSE PERMETTANT D'ACCÉDER AU SECOND ET AU TROISIÈME MONDE :
2E MONDE : YK4VT9L3WBL4
3E MONDE : 4WMXJJ4N0LBT





Vous devez ramasser le plus de pièce et de bonus possible. Les deux personnages peuvent s'échanger leurs armes spéciales en cas de coup dur.



Les tableaux sont si grands qu'il faut un certain temps avant de pouvoir se repérer. Chaque clé ouvre un passage secret mais modifie également l'aspect du labyrinthe. Un vrai casse-tête !

SUITE

Chaos Engine (suite)

que lors d'un changement de monde. Notez qu'à l'issue de ce changement, l'ordinateur vous délivrera un mot de passe.
Rien à dire non plus en ce qui concerne les bruitages avec des voix digits, des explosions et toutes sortes de sons d'excellente facture. La musique est en revanche assez nulle avec quelques fausses notes très désagréables pour une oreille normalement constituée, un peu comme la mienne finalement. Une erreur difficilement compréhensible !
Pour terminer, sachez que l'on peut jouer soit au clavier, soit au joystick mais que je vous recommande fortement ce dernier, les tirs en diagonales n'étant pas chose facile à gérer avec l'aide des touches.
Les Bitmap Brothers nous offrent donc l'un des meilleurs jeux d'arcade disponibles sur PC, et ce malgré les quelques défauts qui le caractérisent.

EDITEUR : The Bitmap Brothers • Mindscape (16) 99.79.66.48. • Notice : VF, 2 joueurs, 386 DX 40, dispo sur Amiga, Atari ST, Amiga CD32, testé dans Joy n° : 35,40,46,49)



Certaines colonnes sont creuses. Il faut leur tirer dessus pour dégager un passage ou libérer un bonus.

En dépit de ses ralentissements et d'une grande difficulté, Chaos Engine n'en demeure pas moins prenant et relativement bien conçu.

TECHNIQUE 80 INTERET 85

The 7th Guest

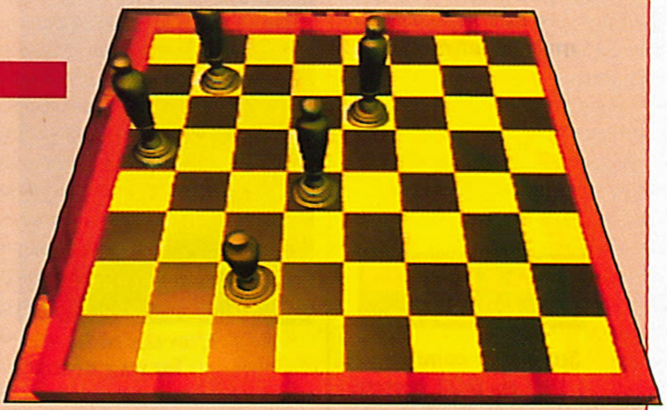
MEGASTAR joystick

CD-I

Le CD-I au tout premier plan.

Décrié sur de nombreux points, le CD-I ne dispose pas moins d'excellents logiciels. La version de 7th Guest en Digital Video vient témoigner de cet état de fait de manière éblouissante, en surpassant la version originale sur PC. Un produit incontournable !

LORD CASQUE NOIR



Inutile de vous présenter l'un des jeux dont la presse micro-informatique a le plus parlé. Vous incarnez un personnage répondant à l'invitation lugubre d'un Lord un peu fou. Le manoir perdu dans un lointain recoin de l'Angleterre renferme ce jour-là six invités acceptant de résoudre une à une les énigmes que leur tend l'étrange personnage. Des énigmes statiques où vous devrez faire preuve d'une grande réflexion, mais aussi d'une sacrée patience
Les déplacements à l'intérieur de la bâtisse sont entièrement précalculés. C'est-à-dire que vous pouvez vous rendre là où vous le voulez, mais en suivant un chemin préétabli. Alors que le PC affichait péniblement les quelques images du parcours en 256 couleurs, le CD-I et sa cartouche FMV enchaînent allègrement plus de 20 images seconde en 32 000 couleurs. La fluidité de l'animation est tout simplement hallucinante. C'est beau à mourir et on passerait son temps à se balader dans toutes les pièces s'il ne fallait pas auparavant résoudre les énigmes qui libèrent l'accès à d'autres pièces contenant elles-mêmes d'autres énigmes : 23 au total. Seul défaut : le temps d'accès du lecteur CD entre les séquences. En ce qui concerne l'intérêt du produit, les avis sont assez partagés. Personnellement, je trouve les énigmes plaisantes, ce qui n'est pas du goût de tout le monde. Enfin, sachez que les voix (intégralement en français) et les musiques (d'une grande beauté) renforcent l'excellente ambiance du jeu. À ne rater sous aucun prétexte.

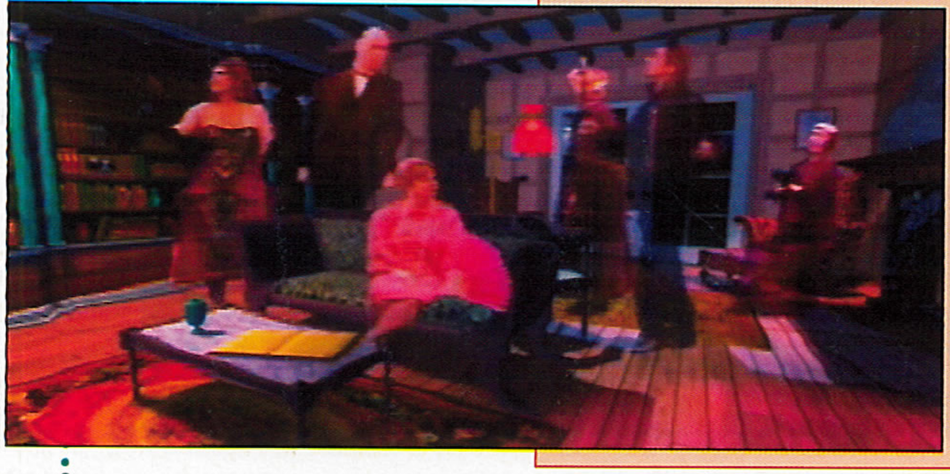
EDITEUR : Philips • TELEPHONE : (1) 47.28.51.00 • NOTICE : VF, 1 joueur, CDI + Cartouche FMV, dispo sur PC CD-ROM, testé dans Joy N°39. • REMARQUE : Cartouche FMV obligatoire

Le plus beau jeu actuellement sur CD-I/FMV. À éviter uniquement si le mot "casse-tête" vous donne la nausée.

TECHNIQUE 90 INTERET 70

\+ L'animation
L'ambiance

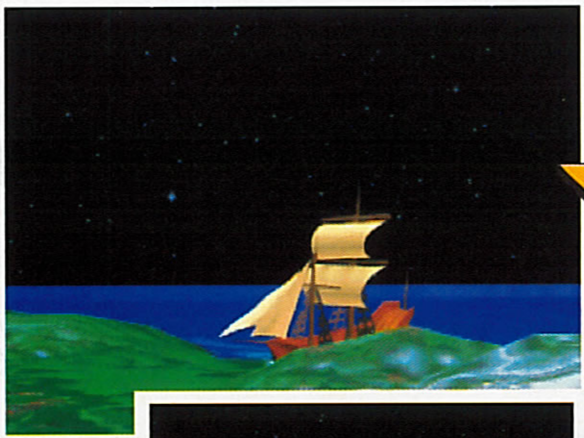
\- La durée de vie
Les accès CD assez lents.

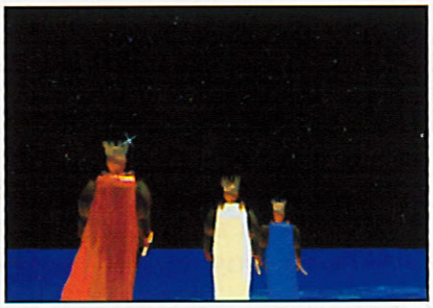






L'écran de jeu donne un accès immédiat aux commandes.





SELECTION COMPAQ

GENESIA

MEGASTAR joystick

PC CD



Le Maître du Monde

Pour les amoureux de la simulation de mondes, voilà une version CD qui tombe à point nommé, d'autant qu'elle comporte pas mal de nouveautés comparativement au jeu original sur disquette. C'est plutôt rare.

MOULINEX

Comme The Settlers et autres logiciels du même acabit, Genesia vous met aux commandes d'un petit monde que vous allez devoir peupler et faire évoluer. Afin d'ajouter un peu de punch à tout cela, Genesia dispose d'un scénario simple mais efficace. Le but final du jeu est de récupérer sept joyaux disséminés aléatoirement sur des mondes.
L'intérêt de Genesia est que l'on dispute sa partie contre deux autres joueurs, gérés par l'ordinateur ou des humains. Il faut donc laisser tomber l'observation béate de son petit monde et foncer afin de permettre aux habitants d'évoluer. Pour cela, Genesia regorge d'options et de trouvailles toutes plus intéressantes les unes que les autres.
En début de partie, on assigne des tâches à ses personnages en leur donnant un métier : agriculteur, bûcheron et architecte seront les métiers prioritaires.
Point important qui risque d'étonner pas mal de joueurs : la partie se fait par tours, chaque tour correspondant à une saison. La résultante de ce système de jeu est qu'un ordre donné à un personnage n'est exécuté qu'au tour suivant. Du coup, si l'on demande de couper du bois en automne, le bûcheron ne commencera son travail qu'en hiver. D'une part, on ne disposera plus de bois pour se chauffer à ce moment-là, mais en plus, on sera fort mari d'apprendre qu'on ne coupe pas de bois en hiver. Tout ça pour vous montrer à quel point Genesia prend en compte des paramètres particulièrement subtils. Et ce n'est rien par rapport à la suite. Pour évoluer et avoir une chance de couper l'herbe sous le pied des autres joueurs, eux aussi à la recherche des joyaux, vous allez devoir évoluer et construire des armes, des systèmes de défense et créer des moyens de transport plus sophistiqués. On doit pour cela, dès que la population va augmenter, assigner le rôle d'inventeur à quelques habitants. Là aussi, la logique est au rendez-vous puisqu'il ne sera pas possible de domestiquer le cheval si le travail du cuir (donc des selles et autres rênes) n'est pas "inventé". Idem en ce qui concerne les maladies, gérées par le jeu : sans avoir découvert la verrerie, impossible de fabriquer un microscope et donc des vaccins efficaces. Changement par rapport à la version disquette : lorsqu'on clique sur un bâtiment, on a droit à une séquence 3D, laquelle, lorsqu'elle arrive à son terme, affiche un écran fixe faisant office de menu. Suivant la progression dans le jeu, l'écran comportera plus ou moins de personnages 3D eux aussi symbolisant tel ou tel métier et par là même, offrant l'opportunité, après un simple clic, de donner des ordres : "fabrique tel objet, augmente les impôts ou enrôle tant d'hommes !" Bref, c'est de la 3D précalculée, mais néanmoins interactive. Rajoutez à cela un affichage S-VGA, des voix digitalisées en français et voilà de quoi vous réjouir. Genesia CD, c'est du bon neuf avec du bon vieux. Pour un jeu basé sur le progrès, c'est plutôt cohérent, non ?

EDITEUR : Microïds • DISTRIBUTEUR : Microïds (1) 46.32.24.35 • Notice : VF, 3 joueurs, 486 33 CD S-VGA, dispo sur Amiga, PC disquette, testé dans Joystick N° 41.

tips

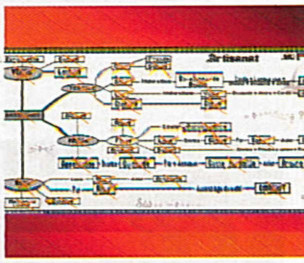
■ Dès que possible, construisez des entrepots.

Complexe et passionnant, voilà un jeu de stratégie cohérent et fort bien réalisé.

TECHNIQUE 85 ■ INTERET 85

REMARQUE

L'éditeur a tenu compte des remarques de nombreux joueurs. Résultat, ce Genesia "nouvelle formule" est débarrassé de quelques scories qui alourdissaient les parties. Bravo !
Les possesseurs de la version disque ayant rempli et renvoyé leur preuve d'achat se verront proposer Genesia CD à un prix défiant toute concurrence.



Le menu des inventions a été refait. Il est plus clair, plus pratique et plus esthétique.



\+
Les voix en français
Les animations 3D
Le mode S-VGA

\-
Graphisme de l'écran principal sans charme.

Pinball Dreams Deluxe

PC CD

Quatre nouveaux flippers en prime

Bien plus qu'une simple transposition, cette nouvelle édition de Pinball Dreams comporte de nouveaux plateaux ainsi qu'un bref historique sur le flipper.

LORD CASQUE NOIR

+
L'animation.
Le nombre de plateaux
Les bruitages

–
Des plateaux un peu creux
La balle qui paraît trop légère.

Non content de sa dernière production, Pinball Fantasies, 21st Century sort cette compilation regroupant les quatre flippers de Pinball Dreams (testé dans Joystick N° 41) accompagnée de quatre autres Pinball : Neptune, Safari, Robot Warrior et Stall Trun. Le jeu se voit également agrémenté d'une option "SVGA" permettant l'obtention d'un champ de vision plus important et d'une foule de réglages comme l'inclinaison des plateaux, de séquences 3D introduisant chaque flipper ainsi que d'un "historique du pinball" avec recherche par thème, par dessinateur ou par constructeur. Signalons, pour finir, la présence de deux tracks audio sur le CD.
Malgré ces améliorations, il faut bien admettre que Pinball Dreams vieillit mal. Face à Pinball Fantasies ou le génial Crystal Caliburn testé dans le dernier numéro de Joystick, le réalisme de l'ensemble et le manque d'imagination dans le design des tableaux ne tiennent pas la comparaison. Reste les excellents bruitages, l'animation très correcte, la possibilité de jouer à huit et la mini-base de données... en français !

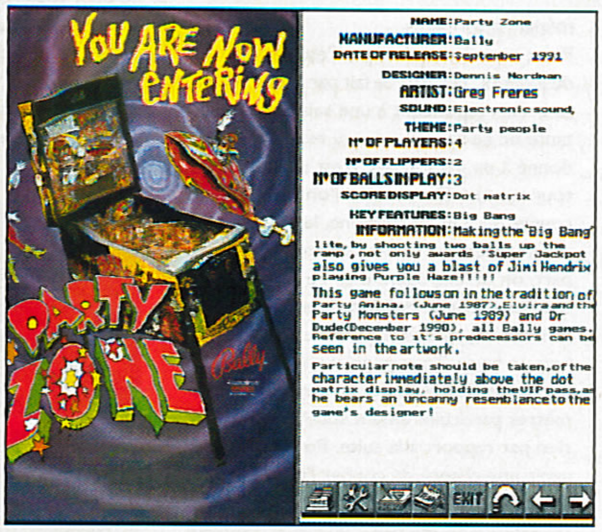
EDITEUR : 21st Century Entertainment • TELEPHONE : (19) 44/235. 85.15.33 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8 • CONFIG : 386 DX 40 et bonne carte vidéo • DISPO SUR CD32

A moins que vous ne connaissiez Pinball Dreams, cette compile devrait vous satisfaire pleinement même si l'on peut trouver mieux maintenant.

TECHNIQUE 55 ■ INTERET 70







Les quatre nouveaux flippers proposés dans cette compilation ne sont malheureusement pas à la hauteur de ceux de Pinball Fantasy





Dimo's Quest

CD-I

Digne d'un jeu de micro

LORD CASQUE NOIR

Dimo's Quest met en scène un personnage bien sympathique que la carie dentaire n'impressionne plus depuis bien longtemps. Totalement accro de sucreries en tout genre, Dimo en arrive même à en cauchemarder la nuit. C'est ainsi que notre moutard sponsorisé par Haribo se trouve pris au piège d'un labyrinthe aérien renfermant certes des sucreries, mais surtout d'infââââmes pièges comme des trappes, des bombes, des dalles piégées... bref la totale.
Intéressant sur le principe, Dimo's Quest est bien réalisé avec des effets de couleurs à foison et un scrolling fluide. Je vous conseille néanmoins de disposer d'un joypad, la manette infrarouge n'étant, comme à son habitude, pas très précise. Voilà donc un jeu digne de ce nom qui donnera du fil à retordre à toute la famille (NDLR : du fil dentaire bien entendu !).

Incontournable si vous êtes de ceux qui aiment réfléchir

TECHNIQUE 80 ■ INTERET 80

EDITEUR : Philips • DISTRIBUTEUR : Philips • TELEPHONE : (1) 47.28.51.00 • NOTICE : VF • NB DE JOUEURS : 1

Zeppelin
Giants of the Sky

ENVOLEZ-VOUS VERS LE SUCCÈS: CRÉEZ VOTRE PROPRE EMPIRE DE BALLONS DIRIGEABLES



Les ballons dirigeables connurent leurs heures de gloire entre 1900 et 1940. Couvrant de longues distances, survolant terres et mers, ces géants du ciel rivalisaient avec les chemins de fer et les navires dans le domaine du transport international de passagers et de marchandises.

Zeppelin vous permet de revivre cet âge d'or. À la tête de votre compagnie débutante, vous devez développer de nouvelles technologies, négocier les contrats de ravitaillement, établir des routes commerciales rentables, et instaurer des records de vitesse et d'altitude.

Vous devez, bien entendu, tenir compte d'un contexte historique en plein bouleversement et faire de votre mieux face aux guerres, catastrophes naturelles, crises économiques et découvertes technologiques.

Zeppelin - Giants of the Sky: parviendrez-vous à être le premier?

POUR COMPATIBLES IBM PC ET CD-ROM

S T R A T E G Y

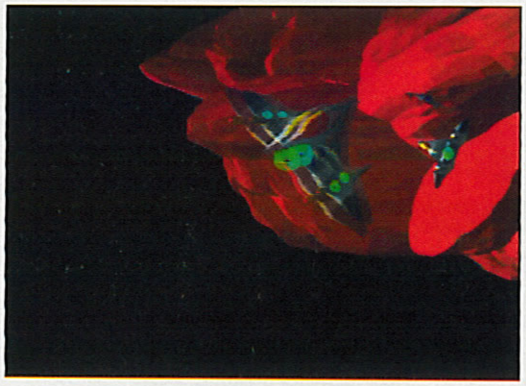
MICROPROSE

3615 Microprose,
28 Rue Armand Carrel,
93100 Montreuil Sous Bois, Paris
Tel (1) 48 570554

Star Crusader

PC CD-ROM

Les croisés du cosmos





Un nouveau venu dans le genre très prolixe du simulateur de combat spatial. Mais Star Crusader ne possède pas les qualités nécessaires pour détrôner les ténors Wing Commander et Tie Fighter.

IANSOLO

La séquence d'intro de Star Crusader, entièrement réalisée en images de synthèse 3DStudio, est une des plus longues qu'il m'ait été donné de voir. Plus de cinq minutes d'animations dans l'espace (avec effets de diffraction et vaisseaux en forme de crustacés) entrecoupées de dialogues de personnages dont la synchronisation mouvement des lèvres/dialogues est parfaite. La qualité des voix digitalisées (en anglais) est un modèle du genre. Mais c'est presque trop long et ça n'a pas l'efficacité de l'intro de Megarace. L'écran d'accueil permet d'accéder à un simulateur de vol, à la carte tactique, à l'ordinateur central dont les options sont pour l'instant inaccessibles, et enfin à la salle de briefing. Pendant le briefing, des dialogues entre le big boss et mes coéquipiers (digits en anglais sous-titrées en français) permettent de planter le décor. J'incarne Roman Alexandria, pilote d'exception de l'Empire Gorene. Une nouvelle région de la galaxie vient d'être découverte, la brèche d'Ascalon. Il s'agit de contrôler ce territoire en combattant ou en établissant des alliances avec cinq races aliennes plus ou moins hostiles. Avec près de 104 missions non-linéaires, Star Crusader nous propose un scénario bien ficelé. Les dialogues reflètent également le climat psychologique entre les différents protagonistes.

+

Les séquences en images de synthèse.
Les voix digitalisées.
Le scénario.

–

L'affichage saccadé.
La musique.



Pour lancer une mission, l'interface n'est pas des plus intuitive : il faut aller cliquer sur une porte minuscule pour passer à l'écran suivant, puis placer la souris à l'extrême droite de l'écran. Le saut en hyper-espace est carrément moche, avec un gros sprite pixellisé comme un Lego. Et me voilà largué dans l'espace aux commandes d'un chasseur PCX. D'emblée, on se dit que Star Crusader n'établit pas un nouveau standard de qualité. La vue est un peu saccadée, et malgré la foule de sprites (planètes, nuages cosmiques) on est déçu par le rendu global et le manque d'impression de vitesse. Les vaisseaux, au look insectoïde ou animal, sont en 3D polygonale mappée avec des textures ultra bariolées. C'est un style graphique nouveau et qui aurait pu être intéressant si on les voyait mieux arriver de loin. Que fait donc Mr Gouraud ? L'assignation des commandes de vol au joystick est originale : "tir 1" correspond aux lasers alors que "tir 2" permet le contrôle de la vitesse (mouvement haut-bas) ou de faire des tonneaux (gauche-droite). Mais je suis encore déçu : on ne peut pas simultanément cabrer et faire un tonneau, ce qui interdit toute manœuvre de vol un peu subtile ! En fait, les combattants ennemis ont tendance à se présenter en combat face à face au lieu de me prendre en chasse comme dans X-Wing ou Tie Fighter. Dans les cockpits des vaisseaux, trônent trois écrans sur lesquels on peut afficher près de huit types de données utiles : radar tactique, radar de visée, état des avaries, avaries de l'ennemi, etc.

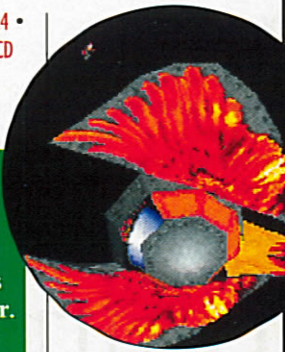
Une réalisation décevante mais des missions à gogo

Les programmeurs de Star Crusader n'ont pas lésiné sur les commandes disponibles. On peut faire défiler les chasseurs adverses dans le système de visée, rediriger l'énergie vers les boucliers ou les lasers, tirer des torpilles "lourdes", calquer sa vitesse sur celle du vaisseau poursuivi, l'insulter. On dispose de toute la batterie de vues habituellement accessibles dans un simulateur de vol : gauche droite, arrière, poursuite, satellite, torpille...
En cours de mission, un ordinateur de bord est à ma disposition pour consulter la carte, la mission, communiquer avec les alliés, définir l'ordre de priorité du système énergétique et de réparation automatique : j'ai déjà vu ça quelque part ! Enfin, on peut désactiver une à une les options d'affichage pour adapter Star Crusader à la puissance de sa machine. Question commandes, c'est donc un sans faute. Les missions que j'ai effectuées n'étaient pas d'une grande difficulté, mais assez variées. On nous demande parfois d'aller identifier des bases aliennes, et il faut alors

rester pendant plusieurs dizaines de secondes à proximité immédiate de l'objectif, alors qu'on se fait canarder par les défenses adverses : très, très chaud ! Au fur et à mesure que l'on monte en grade, on acquiert davantage de liberté dans l'organisation des missions : choix des coéquipiers, des vaisseaux et assignation d'objectifs secondaires. Et au cours de l'aventure, on verra aussi de très nombreuses séquences 3DStudio dont certaines (personnages en ombres chinoises) sont d'une très grande beauté.

EDITEUR : Gametek • TÉLÉPHONE : (16) 72.02.59.24 • NOTICE : Notice VF, 1 joueur, Config : 486 SX33, CD simple vitesse.

Star Crusader déçoit un peu par le rendu graphique, alors que pointent à l'horizon les futurs simulateurs en S-VGA. La jouabilité n'est pas mauvaise, mais reste en-deçà de la série Star War.
TECHNIQUE 60 INTERET 65







Star Crusader, Wing Commander, Tie Fighter : le choc des titans.

SC ne bénéficie pas d'un univers aussi connu que Star War ou même WC. Alors forcément, l'efficacité du scénario et des séquences cinématiques s'en ressent. L'interface dans les scènes intermédiaires est aussi moins pratique et intuitive. Côté missions, SC est évidemment plus proche de TF que de WC. Les objectifs sont variés et on ne se contente pas d'aligner les cibles. Mais, bon sang, je n'arrive pas à retrouver la même dose d'adrénaline. Les techniques 3D employées sont les mêmes (mapping, ombrage de Gouraud) et ici encore, SC ne parvient pas à tirer son épingle du jeu. Les textures colorées renouvellent agréablement le genre vaisseaux ultra proprets, mais on ne les voit pas de très près et de loin c'est un peu confus. Pas question de viser au pixel près comme dans Tie Fighter ! Bref, Star Crusader est pour plusieurs points inférieur à ses prédécesseurs sans offrir d'avantages propres.



Battle isle 2 scénario CD
L'héritage du Titan

PC CD-ROM

Le retour du fils du Titan 2

La sortie aussi rapide d'un scénario CD pour Battle Isle 2 confirme le dynamisme de nos amis allemands de chez Blue Byte et l'engouement du public.

IANSOLO

Pour les nouveaux venus, rappelons que Battle Isle 2 est probablement l'un des meilleurs wargames actuels sur PC. Sur une toile de fond futuriste (il faut lutter contre les armées robots de l'ordinateur fou Titan Net), Battle Isle 2 allie la simplicité d'utilisation à une réalisation très esthétique et une grande richesse stratégique (plus de 50 unités différentes). Aujourd'hui, Blue Byte remet le couvert et on ne va pas se plaindre !
Ce scénario CD implique que vous ayez déjà fait l'acquisition de Battle Isle 2 et s'installe dans le répertoire du jeu. Comme il vient remplacer les fichiers originaux du disque, on hérite au passage de ces améliorations pour les missions précédentes. Le scénario nous propulse plusieurs dizaines d'années dans le futur, mais plutôt que de vous raconter l'histoire, je préfère vous livrer les merveilles que recèle le CD. On dispose de 16 nouvelles cartes un joueur et de 10 cartes multi-joueur (2 pour 6 joueurs, 2 pour 4 joueurs, une pour 3 joueurs et 5 pour deux joueurs). J'apprécie tout particulièrement "Lake Kerbath" pour deux joueurs qui réunit tous les avantages de Battle Isle sur une carte restreinte, ce qui permet enfin de se faire une partie à deux sans y passer la nuit !
Ceux qui jouent à Battle Isle en solo vont être heureux d'apprendre que le programme d'intelligence artificielle a été optimisé et que l'on a gagné 30 % de rapidité en plus (et c'est pas du luxe pour les grosses missions). Tant qu'on y est, six unités inédites disposant de leurs propres forces et stratégies viennent enrichir le bestiaire bien fourni de BI2.
Le CD renferme près d'une cinquantaine de séquences cinématiques intermédiaires, ainsi que des nouvelles musiques qui correspondent parfaitement aux événements qui se déroulent à l'écran.
Les programmeurs de Blue Byte se sont aussi défoncés sur les possibilités de jeu à plusieurs machines. On peut désormais jouer jusqu'à 6 en réseau. Le programme intègre également une option "Null Modem", et si l'ordinateur serveur possède quatre ports COM, on pourra alors relier cinq machines entre elles. Signalons enfin que le scénario CD inclut une licence 2 joueurs.

EDITEUR : Blue Byte • DISTRIBUÉ PAR : Ubi-Soft • TÉLÉPHONE : (16) 48.57.65.52. • NOTICE : Notice VF, 1 à 6 joueurs, Battle isle 2 testé dans Joy n° 48



Après une superbe séquence d'intro avec survol d'une île fractale en hélicoptère, il se pourrait bien que vous repreniez du service. Pour vous aider vous disposerez de nouvelles unités de combat.

Ce scénario CD est incontournable pour les possesseurs de Battle Isle 2. Quant à ceux qui ne connaîtraient pas encore le hit de Blue Byte, il n'est pas trop tard pour bien faire.
TECHNIQUE 78 INTERET 90







"Vous devez conquérir et tenir coûte que coûte le gâteau fourré à la confiture" nous enjoint le généralissime insecte.

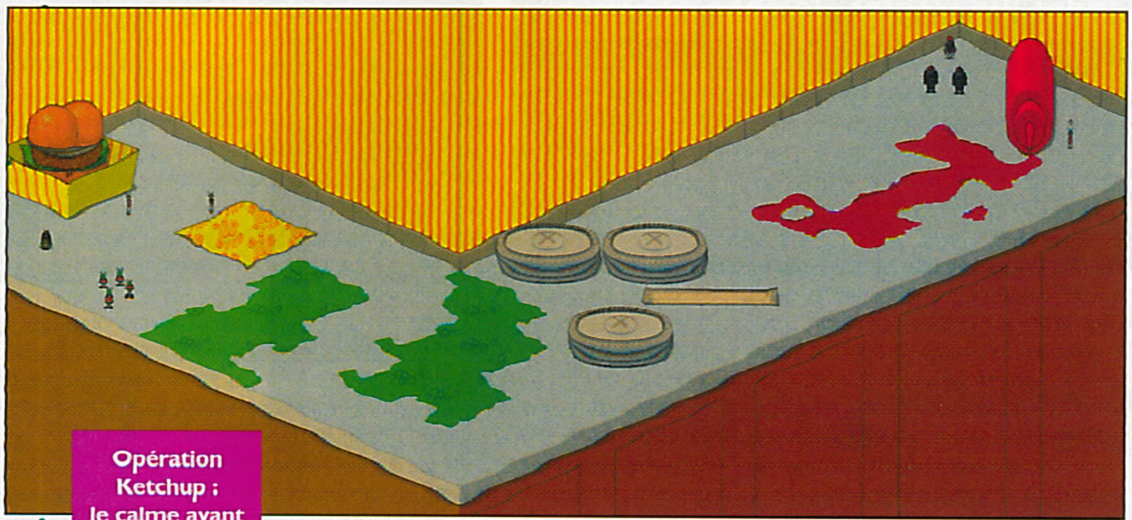
SELECTION COMPAQ

Battle Bugs

PC

Fourmi, fourmidââââble

Des armées d'insectes qui s'affrontent pour le contrôle des restes d'un pique-nique : le wargame le plus hilarant de l'année ! On a frôlé le chef-d'œuvre.



Opération Ketchup : le calme avant la bataille. À gauche, une brigade de puces amphibies s'apprête à franchir à la nage les flaques de gerbe. Sur l'autre rive, de terribles scarabées rhinocéros les attendent de pied ferme. Ça va gicler !

IANSOLO

Alors je vous préviens tout de suite : n'envisagez pas de commencer une partie de Battle Bugs si vous n'avez pas de solides réserves de victuailles à portée de la main. À voir défiler autant de sandwichs et de boîtes de chili, tout humain normalement constitué se retrouve en train de saliver en moins de deux !

Or, ici pas de traces d'humains. Battle bugs apporte un souffle rafraîchissant au genre parfois aride des wargames (en fait BB est à mi-chemin entre un wargame et un jeu de réflexion à tableaux type Lemmings ou Incredible machine).

Bienvenue dans le monde sympathique et haut en couleurs de nos amis les insectes ! Enfin, sympathiques, amis, c'est vite dit tout ça ! Lorsque vous aurez eu affaire à une bande de mantes religieuses hargneuses comme des teignes, lorsque vous aurez affronté une nuée de puces sauteuses ou le terrible scarabée rhinocéros, vous aurez compris que BB n'a pas grand chose à voir avec "Maya l'abeille".

Faisons les présentations ! Battle Bugs comporte pas moins de 56 tableaux successifs. Coin de table de fast-food, nappe de pique-nique, frigo, les terrains sont variés et bourrés de pièges.

Avant une bataille, un petit briefing du généralissime cafard vous expose l'objectif de la mission. Il peut s'agir d'éliminer totalement les forces adverses, mais souvent c'est plus subtil : il faut tenir et prendre coûte que coûte des positions clés comme des pizzas ou des bouts de gâteaux.

Pour finir le niveau, vous disposez bien sûr d'un temps limité mais on peut à tout moment interrompre le décompte pour réfléchir et programmer les actions de ses troupes insectoïdes.

Sus à la tranche de salami !

Parlons-en de ces fameuses bestioles ! Y a ceux qui font Krrr Krrr et ceux qui font Bzzz ! Près de 22 unités différentes avec bonus d'attaque et de défense, points de vie et caractéristiques propres. De la fourmi qui lance des bombes à la punaise qui largue des pets asphyxiants au fromage, jusqu'au bourdon transport de troupes, c'est le délire. Le graphisme (genre cartoon d'avant-guerre) est vraiment bon et chaque bestiole a des animations et des bruitages particuliers.

Évidemment, la diversité des caractéristiques et les différentes combinaisons de combats font la richesse stratégique de Battle Bug. Étant donné que l'on dispose pour chaque tableau d'une armée prédéfinie, il faut trouver la tactique adaptée qui permettra d'exploiter au mieux son potentiel de frappe. En règle générale, on attaque avec une unité qui possède un bon bonus de défense puis on amène des bestioles plus faibles pour obtenir un effet de surnombre. Mais ça se complique avec les différents types de combattants : certains volent, d'autres sautent ou nagent. C'est là qu'il faut savoir se servir des subtilités du terrain. Les premiers tableaux du jeu tiennent lieu de tutorial et permettent d'acquérir progressivement les bons réflexes.

Bay-ghon vert

Côté interface, on est plutôt bien servi. On peut programmer chaque bug pour qu'il se déplace à un point précis, défendre un certain périmètre de terrain, attaquer un ennemi choisi ou même suivre un chemin que l'on dessine soi-même. En bas de l'écran, une planche de bord affiche les caractéristiques des unités sélectionnées et un écran multi-fonction permet d'accéder à une aide en ligne, à la vue générale et aux menus principaux (sauver, redémarrer le tableau, retour à l'écran principal).



Dans le PC souterrain vous accéderez aux 56 tableaux de BB.

+

Originalité. Le graphisme et les caractéristiques des insectes sont à mourir de rire. Bons bruitages. Difficulté progressive. Mode S-VGA.

−

Mode "2 joueurs" perfectible. Scrolling saccadé.



Un échantillonnage des différents types d'unités. À vous de trouver les points forts de chacun et d'en tirer parti lors des affrontements.



Remise de médailles pour les troupes victorieuses par sa Majesté Queen Elizabug en personne.

Le graphisme enfantin est bien dans l'esprit du jeu, mais on aurait peut-être pu gagner un peu de place pour afficher en permanence la vue radar : on chipote !
Plus ennuyeux : il est presque impossible de sélectionner une de ses unités lorsqu'elle combat au milieu d'un groupe d'insectes ennemis. Ils auraient pu prévoir une liste permettant de choisir entre les différents insectes d'un groupe.
Battle Bugs fonctionne à la base en 640 X 480 en 16 couleurs. Seize couleurs c'est peu, mais à part pour les écrans intermédiaires, on ne le sent pas trop.
À ce prix-là, on était en droit d'attendre un défilement de la carte un peu plus rapide. Attention, je ne dis pas que les programmeurs de BB sont des brelles. Non, mais les scrollings, c'est manifestement pas leur truc !
Pour se consoler, les détenteurs de cartes S-VGA pourront faire tourner BB en 800 X 600, ce qui permet d'afficher une plus grande zone de terrain et de limiter les scrollings. La musique est à la hauteur de la réalisation technique : fun, mais pas transcendentale. Heureusement, les bruitages hilarants viennent renforcer l'ambiance.

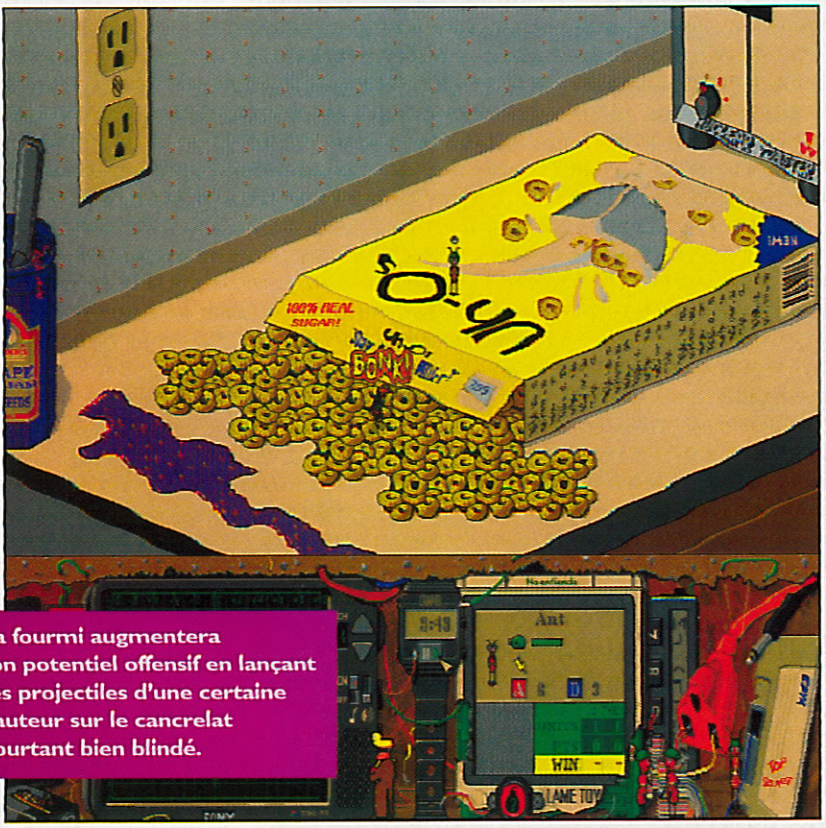
La nuit de l'invasion des tarentules

Comme je vous le disais précédemment, Battle Bugs, en mode "un joueur", s'apparente plutôt à la lignée des jeux de réflexion. Le nombre de tableaux lui assure déjà une durée de vie correcte. En mode "deux joueurs", l'intérêt est relancé car Battle Bugs se métamorphose en wargame insectoïdal complètement loufoque. Tous les terrains sont directement accessibles. Chaque joueur gère un capital de temps (qui peut être différent pour chacun en cas de handicap) décompté lors des phases de réflexion et de programmation des unités.
Sur le papier, ce système est plus souple qu'une gestion par tour de jeu. Pourtant, à l'usage, c'est un peu le bordel : on se rue à deux en même temps pour reprogrammer ses troupes. En plus, il faut savoir que dès qu'on passe en temps réel, ces sales insectes exécutent leurs ordres à vitesse grand V. Si le doigt ripe sur la souris au mauvais moment, çà peut être la catastrophe.
Pas de panique : des raccourcis clavier sont prévus pour activer les chronos. Ces petits désagréments ne retirent rien à l'immense plaisir que j'ai eu à jouer à Battle Bugs. Avec une franche bonne humeur et une réalisation globalement réussie, voilà un jeu d'une efficacité redoutable.

EDITEUR : Sierra • TÉLÉPHONE : (1). 46. 01. 46. 00. • DISTRIBUÉ PAR : Coktel Vision. • NOTICE : VF, 1 et 2 joueurs, 386 33 Mhz 2 Mo, 256 Ko EMS, VGA ou S-VGA.

Les amateurs de jeux de réflexion à tableaux vont adorer. Les autres aussi d'ailleurs. Hep, M'sieur Sierra, à quand un éditeur de tableaux ?

TECHNIQUE 65 — INTERET 80



La fourmi augmentera son potentiel offensif en lançant ses projectiles d'une certaine hauteur sur le cancrelat pourtant bien blindé.

tips

- Rentabilisez les bombes au maximum en les lançant sur les ennemis quand ils sont groupés.
- Programmez les déplacements pour emprunter les terrains qui avantagent chaque unité.
- Si vous avez des roquettes, essayez de faire tomber les ailés ennemis dans les flaques de matieres nocives.
- Contre les guepes (au sol), utilisez des cafards.

GRAND JEU

STAR WARS TIE FIGHTER™

PRIX

1er Prix:

- Un pack Office Kit Pro
  (un lecteur de CD Rom double vitesse Mitsumi, la carte Audio 16 bits Pro Sonic 16 de Media Vision, Borland Office nouvelle version CD Rom, le jeu Rebel Assault™ CD Rom).
- Le Jeu TIE Fighter™,
- La Trilogie de la Guerre des Etoiles®, Edition Collector
  (le coffret contient 4 cassettes: les 3 films plus les coulisses d'une légende, plus un livret).
- Une maquette de TIE Fighter™,
- Un tapis de souris Rebel Assault™, série limitée.
- Une casquette TIE Fighter™, série limitée.

(Valeur: 4000 FF)

2ème Prix:

- Le Pack Office Kit
  (un lecteur CD Rom double vitesse Mitsumi, WordPerfect v.6.0, Borland Quattro Pro v.5.0 CD Rom, le jeu Rebel Assault™ CD Rom).
- Le jeu TIE Fighter™,

(Valeur: 2500 FF)

3ème et 4ème Prix:

- La Trilogie de la Guerre des Etoiles,.
- Le jeu TIE Fighter™.

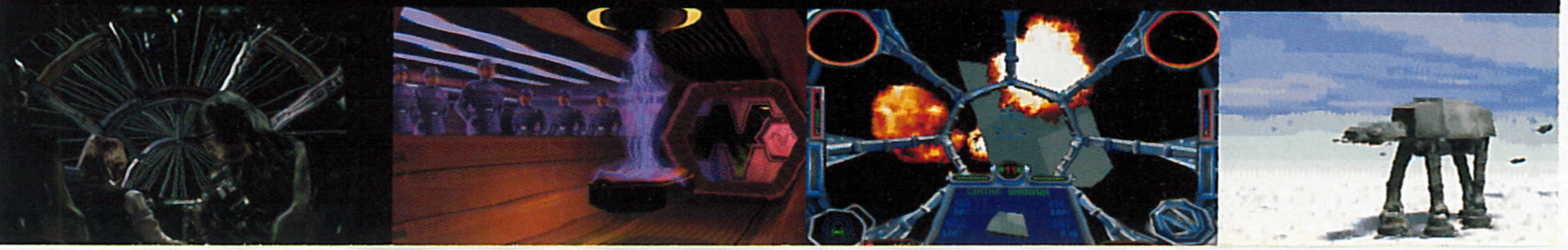
(Valeur: 800 FF)

5ème au 25ème Prix:

- Le jeu TIE Fighter™.
- Un tapis de souris Rebel Assault™, série limitée.
- Une casquette TIE Fighter™, série limitée.

(valeur: 550 FF)





CONCOURS

fnac · joystick LE MAGAZINE DES JEUX VIDÉO · UBI SOFT · LUCAS Arts



QUESTIONS

1) TIE Fighter™ c'est:

a. Un simulateur de Combat Spatial.
b. Un jeu d'Arcade Intersidéral.
c. Un jeu d'Aventure Intergalactique.

2) Dans TIE Fighter™, vous vous battez aux côtés de:

a. Han Solo.
b. Luke Skywalker.
c. Dark Vador.

3) Dans TIE Fighter™, quel vaisseau <u>ne pouvez vous pas</u> piloter?

a. Un croiseur Mon Calamari.
b. Un Torpilleur d'Assaut.
c. Un TIE Avancé.

Bulletin réponse

Retournez ce bulletin (ou recopiez le sur papier libre) avant le 31.10.94 (le cachet de la poste faisant foi) à JOYSTICK - Concours UBI Soft / TIE Fighter™
Immeuble Omega - 10, rue Thierry Le Luron 92593 LEVALLOIS PERRET

Réponses:

1)	❑ a	❑ b	❑ c
2)	❑ a	❑ b	❑ c
3)	❑ a	❑ b	❑ c

Nom : ____________________ **Prénom :** ____________________

Adresse : ____

Code Postal : ____________________ **Ville :** ____________________

Extraits du règlement:
1) Ubi Soft et Joystick, en collaboration avec la FNAC organisent un concours qui sera clos le 31.10.94 à minuit.
2) La participation est ouverte à tous, à l'exception des membres d'Ubi Soft, Joystick et la Fnac. Elle implique l'envoi d'un bulletin de participation original que vous trouverez dans votre magazine Joystick. Les bulletins raturés, illisibles ou incomplets ne seront pas pris en compte.
3) Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

Iansolo

Un Ordinateur dans la voiture : RENAULT INVENTE LE

Les constructeurs automobiles se trouvent devant un réel problème : ils voudraient bien continuer à vendre un maximum de véhicules, mais qui dit "croissance du parc automobile" dit inévitablement "gros encombrements et tut ! tut ! pouêt ! pouêt !". Évidemment, tout le monde ne peut pas choisir, comme votre serviteur, de virer sa cuti et de ne plus circuler qu'en moto... Heureusement, notre grand constructeur national d'autos a plus d'un tour dans son sac. Dès 1996, Renault proposera en option, sur certains de ses véhicules, un ordinateur de bord anti-bouchons : le système Carminat.

Quand j'ai vu les photos envoyées par Renault, j'étais drôlement excité. J'ai cru qu'ils avaient décidé d'installer des consoles de jeux dans les bagnoles. Eh bien, pourquoi veulent- ils supprimer les bouchons chez Renault ? Etre coincé pendant une bonne petite heure avec Doom, Ultima 8, Sim City (rayer les mentions inutiles) sur l'Autoroute du Sud, ça a son charme. Quoi? C'est le contraire? Ah bon, ah oui, peut-être, tant pis, dommage !

Des consoles de jeux dans les voitures

En fait, Carminat n'est pas une console de jeux embarquée, mais un ordinateur de bord avec système d'information trafic et de guidage dynamique. Voilà donc Monsieur Durand qui part bosser le matin dans sa Safrane (ben oui, la Laguna c'est pour le week-end). Dans sa voiture, un terminal Carminat flambant neuf. Monsieur Durand choisit sa destination grâce aux menus affichés sur l'écran couleur. Le système calcule immédiatement le meilleur itinéraire possible : le plus court et surtout celui qui évite les encombrements. À chaque intersection, une voix synthétique indique à Monsieur Durand la route à suivre ("au carrefour à 600 m, tournez à droite" par exemple). Sur l'écran s'affiche une carte de la région traversée : les densités de trafic y sont symbolisées par des segments de différentes couleurs. S'il le désire, Monsieur Durand peut également être informé sur la localisation des stations-service (garages, hôtels ou parkings libres) les plus proches. Youpi, l'ère des voitures multimédia est arrivée !

D'ores et déjà, le système fonctionne puisque Renault et ses partenaires testent en ce moment Carminat sur le réseau routier européen. À bord de 350 véhicules, de nombreux Messieurs et dames Durand évaluent sur le terrain l'ergonomie des terminaux et la qualité des informations fournies.

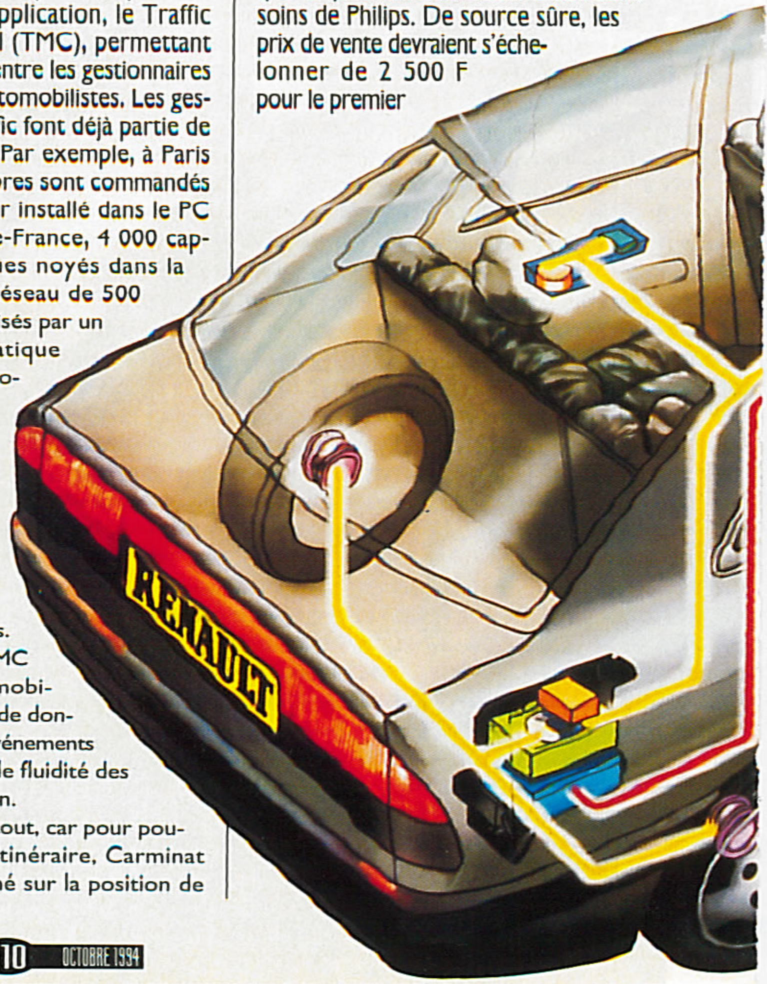
Quoi c'est, comment que ça marche, le truc ?

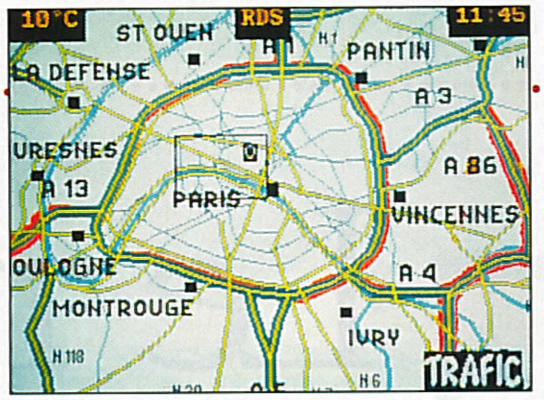
Évidemment, le concept se veut européen et ouvert car il doit pouvoir être adapté par tous les constructeurs automobiles. Plutôt que de réinventer la poudre, Carminat utilise le protocole de diffusion par ondes hertziennes RDS déjà implanté dans toute l'Europe... vous savez, ce truc qui permet de suivre un même programme radio sur un long trajet sans avoir à changer de fréquence. La voiture communique donc par RDS et grâce à une application, le Traffic Message Channel (TMC), permettant la liaison directe entre les gestionnaires du trafic et les automobilistes. Les gestionnaires de trafic font déjà partie de notre quotidien. Par exemple, à Paris 1 000 feux tricolores sont commandés par un ordinateur installé dans le PC Lutèce. En Ile-de-France, 4 000 capteurs magnétiques noyés dans la chaussée et un réseau de 500 caméras sont utilisés par un système informatique pour détecter automatiquement bouchons et incidents. Le TMC s'appuie donc sur des bases de données de ce type installées dans les grandes villes européennes. En gros, le RDS-TMC diffuse aux automobilistes, sous forme de données codées, les événements routiers et l'état de fluidité des axes de circulation.

Mais ce n'est pas tout, car pour pouvoir calculer un itinéraire, Carminat doit être renseigné sur la position de la voiture. Pour cela, il utilise le système GPS et, foi de Iansolo, la voiture multimédia se voit transformée en véritable vaisseau spatial !

Au choix du conducteur : quatre niveaux d'équipement

Bon, c'est bien beau, mais ça va chercher dans les combien ce joli joujou ? Dès aujourd'hui, le système Carminat est entré dans sa phase pré-industrielle. On sait déjà qu'il se présentera sous la forme de 4 niveaux d'équipement. La Sagem réalisera les trois premiers, alors que le quatrième sera confié aux bons soins de Philips. De source sûre, les prix de vente devraient s'échelonner de 2 500 F pour le premier





On voit nettement les tronçons routiers embouteillés symbolisés par des zones rouges. Bref, mieux vaut éviter le périphérique !



Une fois la destination programmée, il ne reste plus qu'à suivre les indications à la fois sur l'écran et grâce au synthétiseur vocal. "Big brother is driving you !"

SYSTEME CARMINAT

à 20 000 F pour l'équipement le plus complet. Le tout premier système Carminat, de la taille d'un autoradio, est muni d'une carte à mémoire intégrant lieux et routes. Le programme de la station préférée de Monsieur Durand est, à sa demande, entrecoupé de messages vocaux le renseignant sur la circulation dans la zone où il se trouve. Pour le second équipement, on passe aux choses sérieuses : sur un écran couleur s'affiche une cartographie simplifiée du réseau routier ou apparaissent en temps réel les problèmes de trafic. Le prix ? Entre 5 000 et 6 000 F. Pour bénéficier du GPS, on doit passer au troisième niveau d'équipement qui coûtera 8 000 F. Ce système est en outre doté d'un module de "localisation à l'estime" qui relaye le GPS quand les satellites ne sont pas visibles (ce qui n'arrive généralement qu'en ville). Je ne peux pas m'empêcher de vous dire que ça marche avec des magnétomètres et autres odomètres. Enfin, le dernier représentant de la gamme Carminat vous offrira la totale : le guidage dynamique autonome. Alors que les autres systèmes se contentent d'informer le conducteur, celui-ci calcule le meilleur itinéraire et prend complètement en charge l'ami Durand. Carrefour par carrefour, Carminat indique la route à suivre. La cartographie embarquée est même stockée sur CD-ROM.

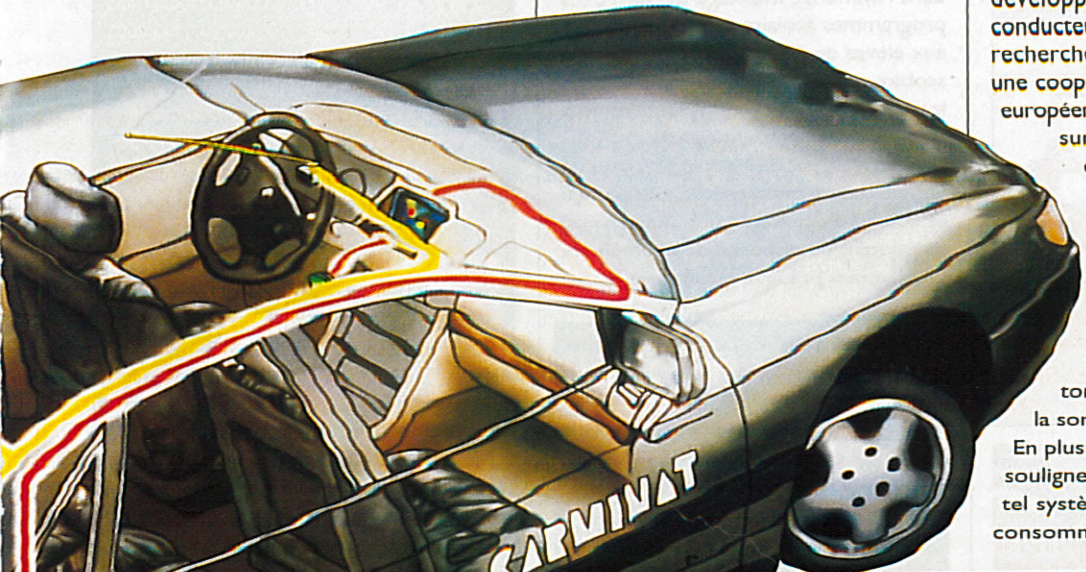
En fait, on n'est plus très loin de laisser la voiture conduire toute seule. Gageons que dans un futur proche et pour de longs trajets pénibles, on pourra passer en pilote automatique et s'occuper à autre chose que la conduite... tenez, au hasard, avec des jeux vidéo.

Carminat Burana : mais que reste-t-il au rock ?

Le système Carminat représente l'aboutissement de plus de dix ans de recherches. Dès 1982, Renault et TDF s'étaient associés pour réfléchir sur le développement de l'information des conducteurs. Depuis 1986, le cadre de recherche du projet Eurêka a permis une coopération industrielle au niveau européen. Aujourd'hui, l'accent est mis sur la constitution de bases de données cartographiques pour Carminat. Dès 1992, les principales villes et les réseaux routiers français et allemands ont été numérisés. Suivront les villes de plus de 100 000 puis de 10 000 habitants. Le but est d'avoir une carte vectorisée de toute l'Europe pour la sortie de Carminat en 1996.

En plus de l'aspect pratique, Renault souligne les aspects écologiques d'un tel système : "La voiture intelligente consommera moins d'énergie par la réduction des freinages et accélérations inutiles, par la suppression des kilomètres perdus dans des itinéraires mal connus. Ainsi, par la diminution des émissions de gaz polluants et par la régulation du trafic, l'environnement sera mieux préservé."

C'est beau, un constructeur qui sort ses griffes... euh non les griffes c'est l'autre. ■



Pour localiser la voiture, plusieurs systèmes : GPS, odomètre et magnétomètre.

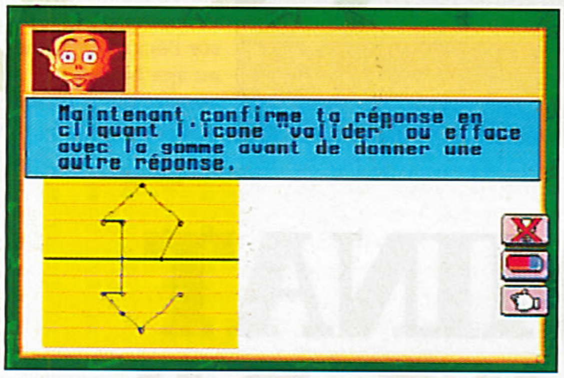


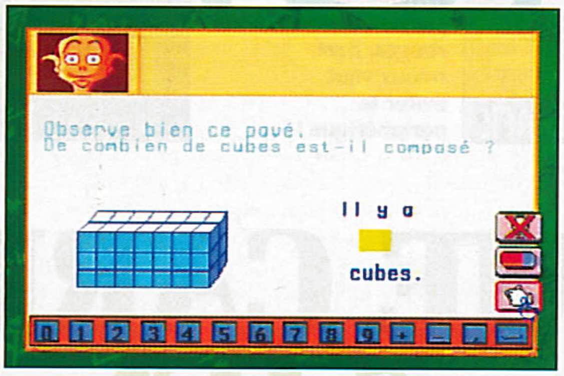
L'écran Carminat s'intègre parfaitement à la planche de bord de la voiture de Monsieur

Global Positioning System

Le GPS bien connu de tous les navigateurs en solitaire – et je sais que nous en comptons parmi nos lecteurs – utilise 24 satellites répartis à 20 000 km en orbite autour de la Terre, afin de couvrir toutes les zones du globe (21 satellites actifs et 3 en réserve). La voiture (le bateau, l'avion léger, etc.) équipée d'une antenne peut capter à tout moment les signaux simultanés de plusieurs satellites en tout point du globe. Le récepteur fait alors le point par "triangulation" pour déterminer la latitude, la longitude et même l'altitude du véhicule. Suivant les modèles, les GPS sollicitent de 3 à 5 satellites. On estime que les informations délivrées par un GPS sont exactes dans un cercle de 100 m. Ce n'est pas suffisant pour faire un créneau en pilotage automatique, mais par contre idéal pour se situer : sur la carte électronique de Carminat s'affiche un point clignotant indiquant la situation précise du véhicule.

CYRILLE BARON





Le n

Cette année, il va falloir s'y mettre ! Afin de partir du bon pied et surtout ne pas se laisser dépasser par les événements en cours d'année, rien de tel qu'un soutien scolaire personnalisé, interactif et individuel, bref, un bon logiciel éducatif.

REMARQUE

Certains titres de la gamme ADI sont également disponibles sur CD-Rom PC et disquettes PC. Le CD-Rom "Pok le Petit Artiste" peut être lu indifféremment sur PC ou Macintosh.

ADI CM1 Français-Maths

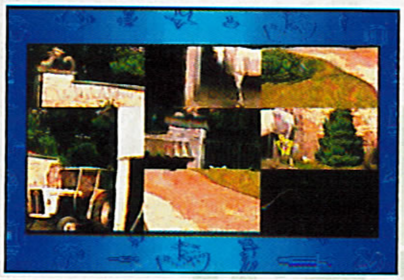
PC • CDI

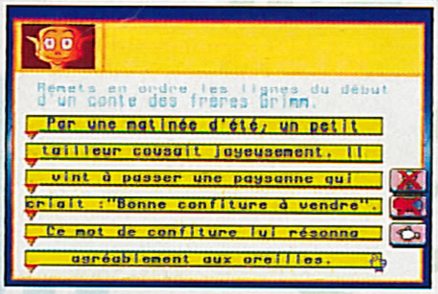
Conçue par une équipe d'enseignants, de psychologues et d'ergonomes, et plus particulièrement destinée au soutien scolaire, la gamme ADI est constituée de plusieurs modules proposant questions, exercices, détente et apprentissage. Dans certains cas, la partie "loisirs" sert à motiver le jeune élève, son accès ne se faisant qu'après avoir réussi un exercice. Toutefois, c'est surtout la personnalité de ADI, un petit extraterrestre, qui acompagne l'enfant pendant l'utilisation du produit, et le pousse, par ses conseils et ses encouragements, à persévérer. Peut-être un peu moins esthétique que d'autres produits, ADI a cependant l'immense avantage de suivre les programmes scolaires. Ce titre, destiné aux élèves de CM1, apporte un soutien scolaire en français et mathématiques. Ici, la partie pédagogique est volontairement séparée des activités ludiques.

Bref, ce n'est pas de l'"éduloisir", mais un véritable outil pédagogique, bien conçu et souple d'emploi. On ne peut pas en dire autant du dispositif de contrôle du CD-I, moins pratique qu'une souris.







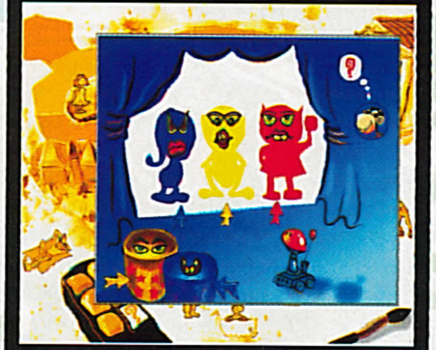


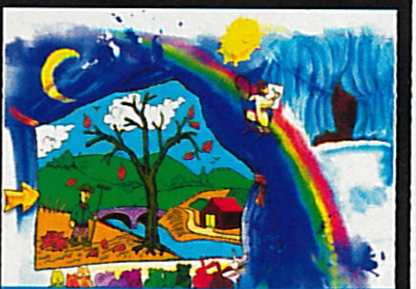
Prix : 349 F • Éditeur : Coktel Vision • Distribué par : Coktel Vision • Tél. : (1) 46.01.46.30

Pok le petit peintre

PC CD, MACINTOSH

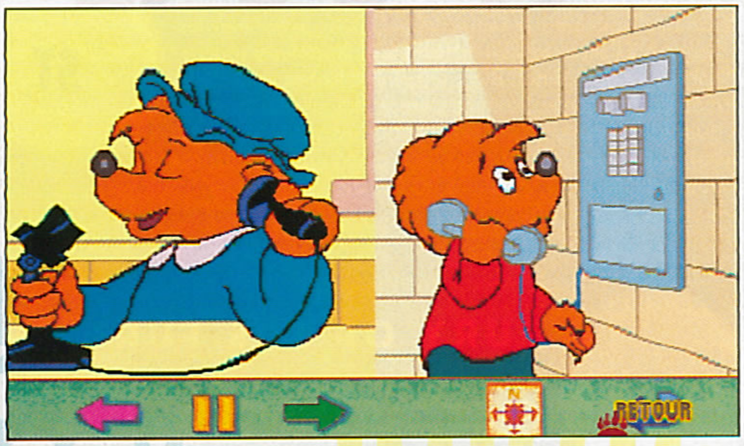
Véritable logiciel d'éveil, "Pok" permet de colorier des images prédessinées, mais aussi de participer à des activités ludiques destinées à apprendre à reconnaître les couleurs et les formes. La présentation et le soin apportés à la réalisation de ce produit, confirment l'excellent niveau des produits Arborescence, proposés à un prix plus que raisonnable. Sons, images et voix en français bénéficient d'une finition irréprochable.





Prix : 189 F • Éditeur : Arborescence • Distribué par : Euro-CD • Tél. : (1) 40.09.80.30

ouveau prof a l'air sympa!



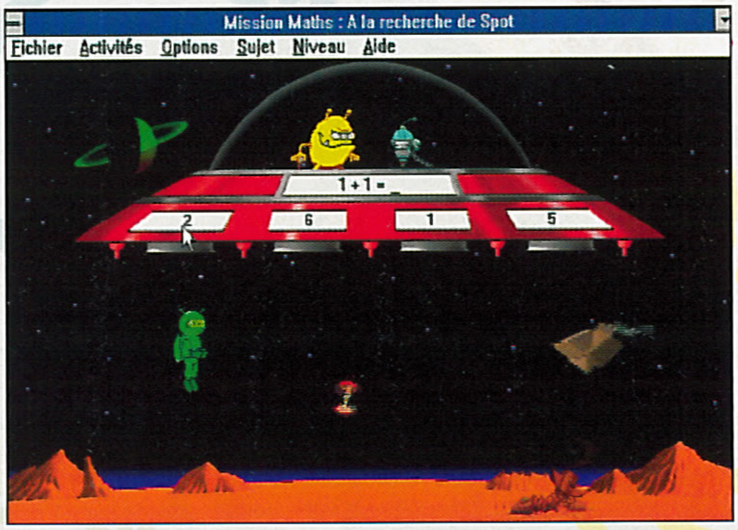
Les Ours de Berenstain

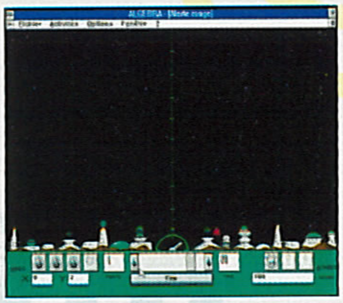
CD-I

Les Ours Berenstain" (qui doivent leur nom à Stan & Jan Berenstain, leurs créateurs), est très connu aux États-Unis. Avec ce premier titre, les développeurs se lancent à l'assaut du marché francophone. Sous-titré "Comme des Grands", "Les Ours" est un logiciel d'apprentissage de règles simples portant sur la sécurité ou la vie en société. Au travers de l'histoire de la famille Ours, et plus particulièrement de Frérot et Sœurette, l'enfant peut suivre une aventure interactive et se livrer à 25 activités qui lui apprendront à lire l'heure, à ranger sa chambre, à traverser sur les bandes blanches lorsque le feu est rouge, etc. Chaque exercice réussi est sanctionné par l'obtention d'une étoile. Lorsque l'enfant a aidé les ours à mener à bien toutes leurs activités, et a montré par là même qu'il était capable de se comporter "comme un grand", il peut alors aider Frérot et Sœurette à se rendre seuls à la fête de l'école des ours.
Bénéficiant de comptines chantées en français et d'un graphisme tout mignon, "Les Ours Berenstain" est plus particulièrement destiné aux 5/7 ans.



Standard : CD-I • Éditeur : Philips Sidewalk Studio
Prix : 250F • Distribué par : PHILIPS INATERACTIVE MEDIA Tél. : (1) 47.28.51.00





Algebra Mission Maths

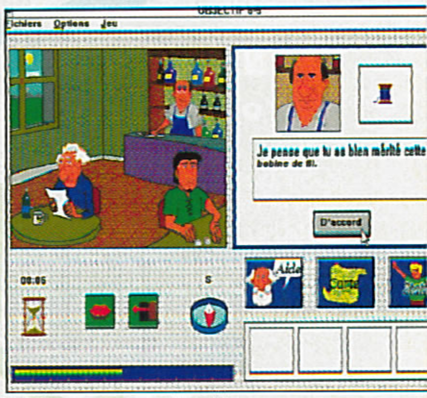
PC PC/WINDOWS

A partir de 12 ans, "Algebra" prend le prétexte d'une invasion extraterrestre pour aider les élèves à se perfectionner en algèbre. En aidant le malheureux Quadratique à défendre sa planète, on peut ainsi aborder les Entiers, Priorité des opérations, Équations, Polynômes, Factorisations, Systèmes d'équations, Fractions, Expressions avec radicaux, Coordonnées et pentes, Traductions d'énoncés. Dans la même collection, "Mission Maths", pour les 6/12 ans, dispose de six niveaux de difficulté. Au travers de 50 000 exercices (!), on peut se familiariser avec bon nombre de sujets : Additions, Multiplications, Fractions, Pourcentages, Soustractions, Divisions, Décimaux, Suites de nombres et Problèmes d'arrondi. Bien présenté et agréable, ce logiciel bénéficie de sons et animations de qualité. Les six niveaux de difficulté peuvent s'adapter automatiquement suivant les progrès de l'utilisateur. Comme "Algebra", "Mission Maths" dispose d'un gestionnaire de records facilitant la visualisation des progrès effectués.

• Prix : 320 F • Éditeur : Elud/VTA •
Distribué par : Elud/VTA •

Ojectif 6/5

PC PC/WINDOWS



Livré avec Maths 6ème, "Objectif 6/5" offre la possibilité d'apprendre tout en s'amusant. Le principe, simple et efficace, utilise la bonne vieille méthode de la carotte et du bâton : dans un pays magique, l'élève doit se déplacer dans différents lieux afin de trouver et combattre la sorcière maléfique qui détient une boule de cristal.
Les déplacements, qui se font dans un décor en 3D (un peu simpliste par rapport à un jeu sans prétention pédagogique, hélas), donne lieu à des rencontres parfois assez inamicales. Lorsqu'un monstre bloque le passage, l'enfant doit lui fournir une bonne réponse afin de le vaincre, ce qui lui permet de continuer son chemin.
Parfois, au détour d'un bois, une auberge permet de discuter avec des personnages de rencontres qui donnent des conseils et des objets utiles à la suite de l'histoire, là aussi moyennant une bonne réponse.

• Prix : 320 F • Éditeur : Elud/VTA •
Distribué par : Elud/VTA •

GUIDE

JEUX...

MICROCOSM

CD32

Dès que vous arrivez à la première base, vous pouvez faire aller votre personnage dans deux chemins différents. Ces chemins sont très importants, car ils définissent votre nombre de vies. Eh oui ! si vous faites aller votre personnage à droite, vous aurez cinq vies, tandis que si vous le faites aller à gauche vous en aurez six. Pas mal, non ?

Francis Sponcet

THE SETTLERS

PC AMIGA

Un conseil : construisez les bâtiments d'une même chaîne de production les uns à côté des autres (ex : ferme + moulin + boulangerie). En outre, construisez si possible des mines d'or et une orfèvrerie pour payer les différents chevaliers lors des batailles. Enfin, si vous êtes enclin à la pêche, n'ayez pas peur d'envoyer deux pêcheurs au même endroit, car ils s'entraideront et votre pêche sera alors fructueuse.

Rudy Rache

INDY CAR RACING

PC

Si vous n'arrivez pas à être premier en fin de championnat, éditez le fichier SEASON.TXT et modifiez les points et les classements. Si vous voulez modifier les noms des concurrents, leur moteur, leur châssis, leur puissance motrice, éditez le fichier DRIVERS.TXT dans le répertoire INDYCAR\CARS\CARS93. Si vous voulez modifier le nombre de concurrents dans un grand prix (ex : 33 au lieu de 26 pour Milwaukee), allez dans le répertoire du circuit et modifiez la ligne «CARS» du fichier «NOM DU CIRCUIT».TXT. Sur les circuits du type LAGUNA SECA (hormis LONG BEACH), les panneaux 3, 2, 1 signalent les freinages. Il faut freiner entre les panneaux 3 et 2.

Sébastien Populaire

DINASTY WARS
ET TOUS LES JEUX CAPCOM

ST

Dont la pause est F9/F10. Tenez enfoncé en même temps (après F9) : HELP, SHIFT de gauche et 1 du keypad. Relâchez puis appuyez sur F10. Maintenant essayez les touches de fonction ou les chiffres. Par exemple, essayez sur Dinasty Wars.

Paul Peton

DETROIT (PC)

PC

Faites une sauvegarde dès le début de partie avec les 60 000 $. Dans votre fichier de sauvegarde de type «detroi**.sav», cherchez au déplacement 72 les $ en hexadécimal, soit 60EA et remplacez-les par FFFFFF pour avoir 16 777 215 $ par exemple. De belles voitures en perspective.

Gérard Jacquet

STRYDER 2

ST

Taper la touche SHIFT et le mot SZIFT. Maintenant, il y a 2, 3 touches sympa : E comme Energie pour l'humain, T comme Time pour le temps infini, S pour Supprimer les ennemis à l'écran (mais il ne faut pas utiliser cette touche contre les boss, sinon Bug), D comme Robot pour faire monter son énergie, J comme Joystick et K comme Touches pour le contrôle, H ou Control pour la pause, N pour un bug, Espace pour se transformer, Undo comme anti-cheat pour supprimer le cheat, les flèches de curseur pour traverser les murs, le sol, le plafond, etc.

Paul Peton

FURY OF THE FURRIES

PC

Astuce pour la carte Action Replay :
FURY1B070705 (VIES)
FURY24A60C25 (TEMPS)

Philippe Girard

MOONSTONE

AMIGA

Lorsque vous avez perdu beaucoup de vies, rendez-vous à Stonehenge. Là, les prêtres vous demanderont un objet magique en échange d'une vie supplémentaire. Ne donnez pas d'objet magique, donnez un couteau ! Les prêtres seront satisfaits, vous donneront une vie supplémentaire et ne vous prendront même pas votre couteau !

Alexandre Rey

BUMPY'S

PC

Astuce pour la carte Action Replay :
BUMPY17DD0A05 (VIES)

Philippe Girard

PREHISTORIK 1

PC

Astuce pour la carte Action Replay :
HISTORIK276F0E03 (VIES)
HISTORIK27700631 (TEMPS)
HISTORIK27330A0A (ENERGIE)

Philippe Girard

CRACK !

ZOOL 2

PC

Astuce pour la carte Action Replay qui vous permettra d'avoir les vies et le temps infinis:
ZOOL214DF0206
ZOOL214D9082C

Philippe Girard

HOCUS POCUS

PC

Astuce pour la carte Action Replay
pour l'énergie infinie:
HOCUS24360C64

Philippe Girard

SOCCER KID

PC

Astuce pour la carte Action Replay
pour avoir les vies infinies :
KID64BB0203

Philippe Girard

BREAKLINE

PC

Astuce pour la carte Action Replay
pour avoir les balles infinies:
BL06930D07

Philippe Girard

WOLFEINSTEIN 3D

PC

Astuce pour la carte Action Replay :pour bénéficier de munitions et d'énergie infinies
WOLF3D409C080F
WOLF3D409C0664

Philippe Girard

PINBALL FANTASIES

PC

Astuce pour la carte Action Replay :
GO1DAD0E01 (BALLES)
Si vous rencontrez des problèmes pour passer du soft à la carte (ex : vidéo plantée), lancez l'exécutable du jeu avec DEBUG, à l'invite de DEBUG, enfoncez le bouton rouge de la poire ACTION REPLAY, entrez l'astuce, validez-la et retournez à DEBUG. Exécutez le programme en tapant G puis ENTREE.

Philippe Girard

QUICK

AMIGA

Code niveau 2 : SILIRONE
Code niveau 3 : FUNETOC
Code niveau 4 : URODECOLE
Cheat mode : SUCOLOKU

Claudine Guelton

THE LOST VIKINGS

AMIGA / PC

Voici tous les codes du jeu :

niveau	code	niveau	code	niveau	code
02. . . .	GRBT	14. . . .	C1R0	26. . . .	NFL8
03. . . .	TLPT	15. . . .	SPKS	27. . . .	WKYY
04. . . .	GRND	16. . . .	JMNN	28. . . .	CMB0
05. . . .	LLMO	17. . . .	TTRS	29. . . .	8BLL
06. . . .	FLOT	18. . . .	JLLY	30. . . .	TRDR
07. . . .	TRSS	19. . . .	PLNG	31. . . .	FNTM
08. . . .	PRHS	20. . . .	BTRY	32. . . .	WRLR
09. . . .	CVRN	21. . . .	JNKR	33. . . .	TRPD
10. . . .	BBLS	22. . . .	CBLT	34. . . .	TFFF
11. . . .	VLCN	23. . . .	HOPP	35. . . .	FRGT
12. . . .	QCKS	24. . . .	SMRT	36. . . .	4RN4
13. . . .	PHRO	25. . . .	V8TR	37. . . .	MSTR

Ludo de «Touvoinou»

IMPOSSIBLE MISSION 2025

AMIGA

code 1.2 : ETQB2XNF
code 1.3 : EWQYHMM
code 2.1 : FAQYAXSG
code 2.2 : FEQXTXIC

Claudine Guelton

THEME PARK

PC

Pour obtenir toutes les attractions sans payer la recherche : Éditer une sauvegarde (ex : ESSAI.G1), puis rechercher les chaînes de caractères hexa : E8-03 (elles se situent après le secteur 573). À partir de E8, comptez 3 déplacements et remplacez 00 par 01. Ex. : pour le bateau pirate, secteur 574, déplacement 287, remplacer 00 par 01. Ex. : pour les avions, secteur 574, déplacement 487, idem. Faire de même pour toutes les attractions. Pour obtenir presque toutes les boutiques et ornements. Rechercher les chaînes 00 FF 00 après le secteur 587 et remplacer par 03 FF 00. Ex. : pour le stand de tir, secteur 589, déplacement 117, remplacer 00 par 03. Ex. : pour les super toilettes, secteur 591, déplacement 317, remplacer 00 par 03.

Vincent Kauffmann

ELF

ST

Au cinquième niveau, dans la galerie où les trois portes sont côte à côte, entrez dans la deuxième porte (celle où les chariots montent le long des rails ; la troisième est celle des vampires). Grimpez sur la seconde plateforme et tirez à gauche. Miracle ! le mur se détruit et laisse un passage rempli de plantes et de petits animaux.

Audrey Mounous

GUIDE

THE HORDE

3DO

PC

1) Au niveau 3 à FETID SWAMPS OF BUUZAL.
- Il faut suivre les grenouilles avec la pelle, et lorsque l'une d'elles plonge dans la vase (et seulement la vase), on creusera à l'endroit où elle a disparu. On y trouvera des trésors allant jusqu'à 200 pièces.
- Il y a aussi un trésor à l'intersection des deux flèches (une flûte magique).
2) Au niveau 4 à KAR-NYAR DESERT (pour avoir la fourche).
Il faut irriguer le désert jusqu'à obtenir une plante en forme de liane toute verte (visible vers la 3ème année), une fois au contact de l'eau, la plante se transforme en magnifique arbre assez décoré, et 2 grenouilles apparaîtront à l'écran. On devra les nourrir en posant à côté de cet arbre, les objets suivants :
- Green meat (permet aussi de nourrir les vaches),
- Blue fruit,
- Purple nuts,
& les grenouilles vous donneront la fourche ou le trident.

Aurélien Marchand

BLUES BROTHERS

PC

Codes pour GAME WIZARD (Joy N°51)
VIES INFINIES : 0000 : E742 = 9
ENERGIE INFINIE : 0000 : E745 = 4
DISQUES INFINIS : 0000 : E743 = 99

Guillaume Martin

EPIC PINBALL

PC

Codes pour GAME WIZARD (Joy N°51). Billes Infinies :

FANTASY : 0000:5C64 = 1	BLOOD : 0000:5D27 = 1
SNOOKER : 0000:5BE9 = 1	ODYSSEY : 0000:5FAC = 1
ANDROID : 0000:3CD7 = 1	POT OF GOLD : 0000:6B88 = 1
EXCALIBUR : 0000:63F1 = 1	CRASH : 0000:6F85 = 1
MAGIC : 0000:5A02 = 1	JILL : 0000:76EB = 1
DEEP : 0000:6B4E = 1	ENIGMA : 0000:65DE = 1

Guillaume Martin

FURY OF THE FURRIES

PC

Codes pour GAME WIZARD (Joy N°51):
VIES INFINIES : 1000 : C4B7 = 9
99 PIECES D'OR : 1000 : BDF7 = 99

Guillaume Martin

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

PC

Pour marquer facilement des buts, faites un long tir de loin. Le gardien adverse captera facilement votre frappe. Alors que le goal (pardon Mr Toubon) possède toujours le ballon dans les mains, amenez un joueur juste en face de lui, en laissant un petit espace entre les deux. Lorsque le gardien dégage la balle, appuyez sur le bouton de tir. Votre joueur va sauter et contrer le ballon de la tête et ainsi le mettre au fond des filets. Cette technique ne marche pas tout le temps mais suffisamment pour gagner un match.

Vincent Peiro

ISHAR 3

PC

Si vous trouvez que vos personnages sont un peu faibles, voici quelques patchs bien utiles ! Avec un éditeur de fichiers permettant la modification en hexa (type PCTools), modifiez votre fichier de sauvegarde (ext.SAV) de la manière suivante :
- Modifier le nombre de pièces d'or pour chaque personnage :
SECT. REL 001, DEPLACEMENT 285 = Milliers de pièces (2 octets/personnage), DEPLACEMENT 305 = Centaines de pièces (2 octets/personnage). Exemple : 50 010 pièces pour chaque personnage (50 dec = 32 hexa, 10 dec = 0A hexa) DEPL 285 (après octet = 64) : 00 32 00 32 00 32 00 32 00 32 DEPL 305 (après octet = 64) : 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A
- Modifier les caractéristiques et capacités de vos personnages :
Pour chaque patch entrer 5 ou 10 octets (1 ou 2 octets/personnage)

	SEC	DEP	PATCH	REMARQUES
Niveau	002	058	5x1 Octet	Influe sur nombre de sorts
Points Exp	001	265	5x2 Octets	Points d'exp./100
Vitalité	001	275	5x2 Octets	ex : 450 = 01C2
Vitalité	001	295	5x2 Octets	Répéter valeurs vitalité
Psychique	002	088	5x1 Octet	100 maxi soit 64 hexa
Physique	002	093	5x1 Octet	100 maxi soit 64 hexa

Attention : Les pts d'exp doivent être entrés pts/100 ; exemple 44900 points = 449 = 01 C1 hexa
Les patches suivants sont tous sur 5x1 octet:

	SEC	DEP		SEC	DEP
Force	002	063	Const.	002	068
Arme 1 main	014	169	Armes 2 mains	014	174
Sagesse	002	073	Armes de jet	014	179
Intell.	002	078	Tir	014	184
Agilité	002	083	Crochetage	014	189
Premiers soins	014	195	Perception	014	352

Bonne chasse au dragon...

Pascal GUERARD

THE PATRICIAN

PC

Pour avoir 2 147 483 647 Thaler ($), notez le montant de votre capital puis transformez celui-ci en hexadécimal (ex :68 Thler = 44). Ensuite, recherchez cette chaîne dans votre sauvegarde ?????.PSD dans le répertoire SPIELE.SAV. Il ne vous reste plus qu'à taper FFFFFF7F. Plus simplement, allez à l'adresse hex 2084 (décalage 8324) et tapez FFFFFF7F. Avec l'éditeur hexa : secteur relatif : 000016, déplacement : 132, tapez FFFFFF7F.

Brams

OUTPOST

PC-CD

Pour avoir des ressources infinies, appuyer sur les touches CTRL + F11 pendant le jeu, et pour avoir le moral de vos colons au maximum, le taux de criminalité au minimum et le niveau d'éducation au maximum, appuyer sur les touches CTRL + F12.

Emmanuel Desroches

CRASH'N BURN

3DO

À la fin d'une course dans le mode "tournoi", si vous n'avez pas gagné les 2 000 dollars pour le meilleur temps, commencez la course suivante, appuyez sur «pause», sélectionnez «quit», sélectionnez à nouveau le mode "tournoi"

ROBINSON'S REQUIEM

PC

Voici des pokes pour le jeu ROBINSON'S REQUIEM de SILMARILS. Utilisation de Diskedit de PC Tools ou de Norton. Toutes les adresses ou octets sont en hexadécimal (en haut à droite). Editez votre sauvegarde (*.SAV).

Pour guérir une fracture, faites comme suit :
- bras droit : hex 13F, tapez 00 < secteur relatif : 00, déplacement : 319 >
- bras gauche : hex 13B, tapez 00 < secteur relatif : 00, déplacement : 315 >
- jambe droite : hex 147, tapez 00 < secteur relatif : 00, déplacement : 327 >
- jambe gauche : hex 143, tapez 00 < secteur relatif : 00, déplacement : 323 >

Pour faire un miracle (un nouveau membre) et arrêter l'hémorragie :
- bras droit : hex 11C (SR : 00000, D : 284), tapez 00 00 00 00, puis en hex 184 (SR : 00, D : 388), tapez 00 00 00 00
- bras gauche : hex 118 (SR : 00000, D : 280), tapez 00 00 00 00, puis en hex 180 (SR : 00, D : 384), tapez 00 00 00 00
- jambe droite : hex 124 (SR : 00000, D : 292), tapez 00 00 00 00, puis en hex 18C (SR : 00, D : 396), tapez 00 00 00 00
- jambe gauche : hex 120 (SR : 00000, D : 288), tapez 00 00 00 00, puis en hex 188 (SR : 00, D : 392), tapez 00 00 00 00

Pour guérir de la gangrène :
- main droite : hex 11E (SR : 00, D : 286), tapez 00 00, puis en hex 141 (SR : 00, D : 321), tapez 00
- main gauche : hex 11A (SR : 00, D : 282), tapez 00 00, puis en hex 13D (SR : 00, D : 317), tapez 00, etc...

En fait, tous les problèmes physiques se trouvent entre les adresses hex 113, hex 118 < secteur relatif : 00, déplacement : 280 > et hex 19E <secteur relatif : 00, déplacement : 414 >.
S'il n'y a que des 00, tout va bien !!! (il faudrait une page pour les détailler).
Si vous mourez d'une hypéralgie, allez à l'adresse hex 30 < secteur relatif : 00, déplacement : 48 > et tapez 00 xx 00 00 (xx = ne pas changer).
Si vous mourez d'une hémorragie, allez à l'adresse hex 28 < secteur relatif : 00, déplacement : 40 > et tapez : 13 88 03 2E (les quatre premiers chiffres gèrent la quantité de sang).
Pour vous réhydrater rapidement, allez à l'adresse hex 2D < secteur relatif : 00, déplacement : 44 > et tapez 00.
Voici un tableau récapitulant les diverses adresses (hex) en fonction de l'objet dont vous avez besoin. Avant toute modification, il faut agrandir votre sac à dos pour que les objets apparaissent dans l'inventaire (CETTE MANIPULATION EST OBLIGATOIRE). Pour cela, allez à l'adresse hex 11 < secteur relatif : 00, déplacement : 17 > et tapez le nouveau total d'objets dans votre sac (ex : 75 = 116 objets). Voici comment il faut utiliser ce tableau : A partir de 00 18 se trouvant à l'adresse hex 19E <secteur relatif : 00, déplacement : 415 >, il faut maintenant faire un découpage «virtuel» de ce qui est affiché. ex :

00 18 00 01 00 00 00 20
00 43 00 01 00 00 00 20 etc...

- le 18 correspond au type d'objet,
- le 01 correspond à la quantité (ne jamais dépasser 7F car la quantité ne s'affichera plus dans le jeu).
- le 20 correspond au code de gestion du jeu (c'est à dire que le code 20 permet à l'objet d'apparaître dans les armes). Plus simplement pour les utilisateurs de Diskédit, pour chaque ligne, le départ de chaque objet s'effectue à la colonne +6 et + E.

Code	Objet	Code gestion
00 2E	ALLUMETTE	01
00 2A	ALLUMETTE CRAQUÉE	01
00 02	ANTIBIOTIQUE	08
00 16	ANTISEPTIQUE	10
00 03	ANTISPASMODIQUE	08
00 1A	ARC	20
FF E9	ARTICHANT	40
00 01	ASPIRINE	08
00 0F	ASPIROVENIN	10
00 0B	ATTELLE	10
00 09	BANDAGE	12
00 20	BATTERIE	01
00 21	BATTERIE PIÉGÉE	02
00 4D	BONNET	04
00 51	BOTTES FOURRURE	04
FF EC	BOULETTE DE CHAMALLOW	40
00 1D	BRANCHE	02
00 29	CANNE À PECHE	01
00 28	CANNE À PECHE AMORCÉE	01
00 56	CASQUE	04
00 3A	CASSE TETE	20
FF F3	CHAMPIGNON	40
00 55	CHAPEAU DE FEUILLES	04
00 49	CHARBON	02
00 19	CHARGEUR	20
FF EE	CHOUX	40
FF ED	CITROUILLE	40
00 38	COCKTAIL EXPLOSIF	20
00 1E	COLLET	01
00 46	COLLIER INDIGENE	04
00 18	COUP DE POING	20
00 1C	COUTEAU DE SURVIE	31
FF E8	CUCURBITACÉE INDÉTERM.	40
00 08	CYANURE	08
FF FF	EAU (QUANTITE MAX : 0A)	41
00 27	ÉPINGLE À NOURRICE	02
00 42	FAIRE UN FEU	01
00 34	FEUILLAGE	02
FF FC	FEUILLE DE MAJUARINA	40
00 2C	FIL DE FER	02
00 0C	FIL ET AIGUILLE	12
00 10	FLACON ANESTHÉSIANT	0A
00 12	FLACON ANTIVENIN	0A
00 14	FLACON MORPHINE	0A
00 1B	FLECHE	02
FF E3	FLEUR DES CHAMPS	40
00 32	FOURRURE	02
FF EA	FRUIT DE L'AHRYS-AH	40
FF FB	FRUIT DE L'YK S'YK D'YK	40
00 30	FUSEE ECLAIRANTE	31
00 54	GANTS EN KEVLAR	04
00 4F	GANTS FOURRURE	04
00 0A	GARROT	10
FF E1	GOURDE PLEINE	40
FF E0	GOURDE TRES PLEINE	40
FF E2	GOURDE VIDE	40
FF F0	GOURDE VIDE	40
FF E5	GRAPPE DE LA NOURRICE	40
00 17	HACHE	20
00 57	IDENTIFICATEUR	04
00 45	JEU VIDÉO ROBINSON II	01
00 39	LANCE	20
00 3E	LASER	20
00 3D	LASER LOURD	20
00 2D	LIANE	02
FF F4	LOMBRIC	42
FF F2	MACROLEPIOTA RHOCODES	40
00 58	MASQUE À GAZ	04
FF EF	OEUFS	40
00 1F	OSSEMENT	02
00 4B	PANTALON	04
00 53	PANTALON PEAU REPTILE	04
00 50	PANTALON FOURRURE	04
00 26	PASTILLE DÉSINFECTANT	01
FF EB	PATATE	40
00 31	PEAU DE REPTILE	02
00 3B	PILE	01
00 11	PIQURE ANESTHESIANT	10
00 13	PIQURE ANTIVENIN	10
00 15	PIQURE MORPHINE	10
00 2F	PISTOLET DE DETRESSE	31
00 3C	PLASMA	10
00 35	PLUME	02
FF E7	POIRES BLANCHE NEIGE	40
FF F6	POISSON AVARIE	40
FF F7	POISSON FRAIS	40
FF F5	POISSON TRES AVARIE	40
FF E6	POMMES NEWTON	40
00 04	QUININE	08
00 4C	RANGERS	04
00 25	RAZOIR A MAIN	08
00 43	REMPLACE TORCHE ALLUMÉE	01
00 41	RÉSINE	02
00 47	SALPETRE	02
FF FD	SEL	40
00 0D	SERINGUE ATROPINE	10
00 0E	SERINGUE VIDE	12
00 07	SOMNIFERE	08
00 48	SOUFRE PULVERENT	02
00 37	TEE SHIRT	04
00 3F	TORCHE	01
00 40	TORCHE ALLUMÉE	01
00 36	TORCHE HALOGENE	01
FF E4	TORTUE ÉPILEPTIQUE	40
FF F1	TRANCHE DE CACTUS	40
00 06	TRANQUILISANT	08
00 44	VALISE	10
00 4A	VESTE	04
00 4E	VESTE EN FOURRURE	04
00 52	VESTE PEAU DE REPTILE	04
FF F9	VIANDE AVARIÉE	40
FF FA	VIANDE FRAICHE	40
FF F8	VIANDE TRES AVARIÉE	40
00 05	VITAMINE	08
FF FE	WHISKY	40

Brams

GUIDE

RÉPONSES MICRO

N'oubliez pas, pour que nous puissions répondre à vos questions, il faut d'abord que vous nous les posiez ! Ecrivez-nous, en exposant clairement vos problèmes et en nous donnant le maximum de détails pertinents (configuration matérielle, logicielle, etc.) à : Joystick, Réponses Micro, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex

Tout d'abord, quelques précisions supplémentaires sur la question du mois dernier de NIGA sur les performances DOS de la carte graphique Matrox Ultima. Après renseignements complémentaires, il s'avère que cette carte n'est pas aussi performante sous DOS que les autres modèles MATROX. Elle n'est pas recommandée si vous utilisez des jeux exigeants au niveau affichage DOS. Son domaine de prédilection étant plutôt d'accélérer l'affichage sous Windows.

Salut à toute l'équipe ! Je suis possesseur d'un 486 SLC 33 (processeur Cyrix) et je voudrais savoir si, quand vous parlez dans vos tests de 486 DX 33, c'est valable (en puissance et en vitesse) pour le mien ? J'ai aussi un lecteur CD-ROM DV et une carte-son SB 16, et cela m'enlève un nombre fou de mémoire conventionnelle (il m'en reste 530 Ko !). Malgré les commandes DEVICEHIGH et LOADHIGH qui en remettent peu, comment faire ? Merci d'avance.
Configman

Le Cyrix 486 SLC est plus proche du 486 SX que du DX. En effet, comme le SX, il ne dispose pas d'un coprocesseur arithmétique intégré (alors que le DX en a un, lui !). Autre différence par rapport au 486DX : le Cyrix ne dispose que d'une mémoire cache interne de 1 Ko contre 8 Ko pour le DX standard. Tout ceci se ressent un peu sur la puissance. Pour donner un ordre d'idée grossier de la différence entre le 486 SLC Cyrix et le 486 DX Intel à fréquence équivalente, le second est environ 25 % plus puissant. Et bien entendu, sur les opérations virgule flottante le handicap du SLC est beaucoup plus important à cause du coprocesseur du DX. Si vous ne disposez que de 530 Ko de mémoire conventionnelle, c'est probablement que vos drivers de carte sonore et de CD-ROM ne se sont pas chargés en mémoire haute mais dans la mémoire basse. La méthode la plus simple pour optimiser facilement la mémoire est d'exécuter le programme : MEMMAKER disponible en standard avec le DOS à partir de la version 6.0. Ce programme se charge d'examiner automatiquement votre CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, puis d'effectuer les modifications nécessaires dans ces fichiers pour bien exploiter la mémoire. Il permet en général de passer assez facilement la barre des 600 Ko disponibles sans gros sacrifices de drivers. Autre possibilité (un peu plus compliquée), utilisez les commandes de gestion de menu du DOS pour créer plusieurs configurations de démarrage différentes, de manière à ne charger que ce qui est vraiment utile. Par exemple, vous n'avez aucun besoin du driver CD-ROM en mémoire si vous désirez jouer à un jeu.

Bonjour Joy, Est-ce que je peux brancher ma carte VGA sur mon écran de télévision ? Si oui, comment ?
Damien

On ne peut pas connecter directement la sortie vidéo d'un PC sur une télévision. Cette opération est réalisable, mais il faut utiliser un boîtier électronique intermédiaire : un convertisseur qui va se charger de transformer les signaux EGA/VGA en un signal TV acceptable, très souvent de type PAL (vérifiez que votre téléviseur est bi-standard PAL/SECAM dans ce cas, sinon vous n'aurez qu'une image en noir et ; blanc) et moins souvent en signal type SECAM (système TV français). Ces signaux étant généralement délivrés au téléviseur par la prise Péritel, plus rarement par l'antenne, si votre convertisseur intègre en plus un modulateur UHF. Ce type de produit se trouve assez facilement chez un spécialiste micro et coûte entre 1 200 et 2 000 F environ.

Salut, j'ai un PC 486 avec 4 Mo de RAM et j'aimerais connaître l'autoexec.bat et le config.sys idéal pour les jeux, car c'est vraiment galère. Est-ce que DoubleSpace utilise beaucoup de mémoire et pose ainsi problème pour les jeux ? Faut-il mieux l'installer ou non ?
Michaël.

Il n'existe hélas pas de configuration idéale pour un PC. En effet, comme les programmes n'utilisent pas tous les mêmes fonctions du DOS, les drivers ou gestionnaires mémoire à charger ne sont pas forcément les mêmes, et comme certains de ces programmes sont mutuellement exclusifs... Le problème est actuellement partiellement résolu, en disposant de plusieurs configurations de base à sélectionner à l'allumage de la machine. Il existe, dans le domaine public ou shareware, des utilitaires qui rendent ce service. Autre solution : passer par le système de menus de démarrage de DOS 6 qui permet lui aussi de réunir dans un seul config.sys et autoexec.bat, plusieurs configurations logicielles différentes dont seule une sera choisie au démarrage grâce à un menu spécialisé. On peut parfois aussi créer une disquette de boot spéciale pour le jeu à lancer. N'oubliez pas d'utiliser MEMMAKER pour optimiser la configuration mémoire (attention MEMMAKER ne sait optimiser que des config.sys et autoexec.bat n'exploitant pas les menus optionnels décrits plus haut). DoubleSpace occupe effectivement quelques Ko dans la mémoire conventionnelle, mais il peut être relogé en mémoire haute (voir MEMMAKER). Si vous n'avez pas trop de problèmes de pénurie de place sur votre disque dur, il est préférable de ne pas installer DoubleSpace. Les avantages qu'il apporte sont hélas contrebalancés par des inconvénients non négligeables (encombrement mémoire supplémentaire, moins bonne sécurité des données regroupées en un seul très gros fichier, d'où également plus de difficultés voire impossibilité d'intervenir sur les fichiers compressés avec les outils courants de récupération/réparation de fichiers).

Hello, j'ai actuellement un PC 386 DX33, 4 Mo RAM genre clone taïwanais moyen. Je compte mettre un peu plus de mémoire dedans. En clair, je voudrais rajouter 4 Mo à ma machine, alors voilà la question que je me pose : quel type de mémoire me faut-il ? J'ai trouvé des barrettes mémoire d'occasion, mais je crois savoir qu'il y a une histoire de vitesse... Pourriez-vous éclairez ma lanterne ? Merci !
Memory

Normalement, il faut que vous utilisiez des barrettes (très certainement de type SIMM) mémoire de 1 Mo. Vérifiez que vous avez 4 emplacements mémoire libres sur la carte mère. Pour une fréquence de 33 MHz, il faut que vos mémoires aient un temps d'accès égal ou inférieur à 80 nanosecondes (mais si vous avez des 70 ou 60 vous pourrez les réutiliser plus tard sur une machine un peu plus rapide).Une fois les mémoires installées, n'oubliez pas de reconfigurer le menu de SETUP de votre ordinateur en saisissant la nouvelle taille mémoire. Si vous constatez des plantages au démarrage de l'ordinateur, essayez de rajouter des «wait states» (toujours au menu SETUP), spécialement si vous utilisez des 80 ns qui sont un peu justes à 33 MHz. Il faut parfois ralentir (wait states) le microprocesseur pour que les mémoires puissent fonctionner correctement.

Salut, tous les Joymen. Je suis triste, très triste en ce moment. Je m'explique : mon vieux disque dur MEGAFILE 30 pour ST... Oui, les gros machins ATARI qui prennent la moitié du bureau, font un boucan d'enfer et accessoirement stockent 30 Mo (Whaouu !!!) de trucs divers (heureusement sur ST, y a encore des softs bien foutus qui ne prennent pas 30 Mo rien que pour des c... d'animations, belles mais inutiles, ha, ha !!). Heu, je m'égare là ! Enfin, le pauvre, il n'est plus. Il ne bouge plus... Plus de joyeux bruits de moteur montant en rotation, plus de clignements de son petit œil verdâtre. À l'allumage, j'obtiens un léger clic et c'est tout (le cœur bat-il encore ?). J'ai pas besoin de vous faire de dessin : Atari niveau S.A.V., ça va pas fort. Je crains qu'il ne reste que moi, vous et mon tournevis. C'serait vachement bath, si vous aviez une p'tite idée sur le pépin. Help me, please !
Jack «OTARI»

Il y a globalement deux types de problèmes généraux donnant ces résultats.

1) Le problème d'alimentation : imagine que le moteur du disque ne soit plus correctement alimenté : eh bien, il peut très bien ne pas tourner. Dans ce cas, il faut contrôler (et peut-être réparer) le bloc d'alim à découpage qui fournit les tensions (+5V, + 12V, -12V) au disque dur.

2) Le problème de disque dur : les mécaniques de disque utilisées chez ATARI sont fragiles comme tous les disques durs et ce modèle employant une 5P 1/4, le moteur qui fait tourner les plateaux doit fournir de gros efforts au démarrage pour lancer ces derniers en rotation. Imaginons qu'un roulement à billes du disque soit abîmé (bille cassée par exemple). À cause du grippage du roulement, l'effort nécessaire au démarrage peut être supérieur à celui que peut fournir le moteur. On obtient alors quelque chose ressemblant aux symptômes décrits dans ton cas, le clic pouvant venir d'un essai de positionnement de la tête de lecture. Si c'est le cas, un truc peut dépanner : c'est de dévisser précautionneusement l'électronique plaquée sur la mécanique du disque dur pour accéder au volant d'inertie de ce dernier, manuellement faire tourner doucement ce volant pour passer le point dur, remonter et essayer de démarrer normalement le disque dur. Au bout de quelques essais, on arrive à le relancer. Il faut alors s'empresser de faire un BACKUP intégral ; une fois en rotation, le disque dur ne s'arrêtera pas, par contre dès l'extinction... Si c'est bien de ce problème-là dont il s'agit, il faut changer la mécanique (ou laisser allumé en permanence le disque dur !).

En tout état de cause, il existe encore quelques magasins assurant du S.A.V. pour ce type de matériel. Jette un coup d'œil sur minitel (AMIE, ULTIMA...).

VOTRE JEU

48 H CHRONO

EN ☏

☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO UNIVERSE, ISHAR 3 BREAKTHRU

CENTURY SOFT

ATARI & AMIGA

Nouveautés

	ST	AM
BATTLE ISLE 2 vf	ND	NC
BENEFACTOR	ND	249
CARTON ROUGE	ND	289
FIELDS OF GLORY	ND	289
FIFA SOCCER	ND	279
OVERLORD	ND	NC
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
SENSIBLE world soccer	NC	NC
THEME PARKvf	ND	269
UNIVERSE	ND	289

contactez-nous pour disponibilité

	ST	AM
3D MASTER GOLF	249	249
APOCALYPSE	ND	220
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	249
ARMOUR GEDDON 2	ND	199
BANSHEE	ND	249
BENEATH a steel sky vf	ND	289
BODY BLOWS galactic	ND	249
BRIAN THE LION	ND	199
BUBBA N' STYX	ND	199
CAMPAIGN 2	ND	289
CANNON FODDER	259	259
CARLOS	249	220
CHAOS ENGINE	249	220
CIVILIZATION	289	289
D - DAY 6JUIN 44 vf	ND	299
DARKMERE vf	ND	249
DETROIT vf	ND	299
DISPOSABLE HEROE	ND	189
DUNE 2 vf	ND	249
ELFMANIA	ND	239
F1 GRAND PRIX	289	269
F 117 A	ND	269
FLASHBACK	ND	239
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	ND	229
GLOBAL GLADIATORS	ND	139
GOBLINS 3	ND	269
GUNSHIP 2000	ND	269
HEIMDALL 2 vf	ND	269
IMPOSSIBLE MISSION 2	ND	299
INDY 4 ARCADE vf	ND	99
INDY 4 AVENTURE vf	ND	349
INNOCENT until caught vf.	ND	239
ISHAR 3 vf	279	269
JET SIMULATOR	ND	139
JURASSIC PARK	ND	199
K 240 vf	ND	219
KICK OFF 3	ND	239
KING QUEST 6 vf	ND	269
KRUSTY fun hous Simpson	ND	189
LEGACY OF SORASIL	ND	249
LEMMINGS 2	ND	220
LOTUS TURBO TRILOGY	249	249
MR NUTZ	ND	199
MANCHESTER united 2	ND	249
MONOPOLY vf	ND	289
MORTAL KOMBAT	ND	220
OM SUPER FOOTBALL	ND	199
OUT RUN EUROPA	ND	149
OSCAR	ND	220
PREMIERE	ND	169
PERIHELION	ND	199
RACE DRIVIN	99	ND
RED ZONE	ND	139
SECRET MONKEY isl 2 vf.	ND	349
SENSIBLE SOCCER inter.	199	199
SIERRA world cup 94	ND	219
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SKIDMARKS	ND	239
SOCCER KID	ND	189
SPACE HULK	ND	249
STARLORD vf	ND	269
STREET FIGHTER 2 1m	189	189
STORMBALL	ND	99
SYNDICATE vf	ND	220
THEATRE OF DEATH	ND	249
THE SETTLERS vf	ND	299
TORNADO vf	ND	319
TRODDLERS	ND	169
TURRICAN 3	ND	199
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WORLD CUP USA 94	ND	239
ZOOL 2	ND	149

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

compilations Amiga

- KINGS OF ADVENTURE .... 249 — fascination/bargon attack/gobliiins
- LES JUSTICIERS 3 .... 199 — robocop 2/batman/shadow warriors
- SUPERFIGHTER .... 199 — wwf superstars/final fight/pit-fighter
- SUPERHEROES .... 199 — last ninja 2/indi jones/strider 2/james bond

CD 32 AMIGA

BANSHEE	249	LEMMINGS	249
CANNON FODDER	269	LITIL DIVIL	249
CHAOS ENGINE	249	LOST VIKINGS	249
CHUCK ROCK 2	249	LOTUS TURBO trilogy	249
ELITE 2	220	MANCHESTER united 2	249
FURY OF FURIES	249	MICROCOSM	299
GUARDIAN	249	PIRATES GOLD	249
GUNSHIP 2000	249	SECOND SAMURAI	220
HEIMDALL 2	259	SKIDMARKS	249
IMPOSSIBLE MISSION	249	SOCCER KID	249
KICK OFF 3	279	ULTIMATE body blows	220
LAMBORGHINI	249	ZOOL 2	249

contactez-nous pour disponibilité

COMPILATIONS

	ST	AM	PC
FOX COLLECTION VOL 3 (gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge)	299	299	329
UNIVERS 1 (grand prix 500 II / thargan / swap / eagle's rider)	269	269	269
FUN RADIO 4 (superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4)	289	289	329
WORLD CUP YEAR 94 (goal / sensible soccer / striker / championship manager)		299	349
PLANETE AVENTURE 2 (monkey isl /loom /populous / explora 3 (pc) maupiti (am))		289	289
LORDS OF POWER (silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron)		349	369
BATTLE OF TIME (battle isle / perfect general / megalomania / first samourai)		249	299
AWARD WINNERS 2 (sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker)		289	329
TOP LEAGUE (midwinter / tv sports foot/ falcon / rick dangerous 2/speedball (am))		269	269

- CHAMPIONS / manchester united/ squash/ boxing manager 269
- FUN RADIO 3 /battle britain/ indiana jones/ monkey island/ 1942 289
- STRATEGY MASTERS /cohort/ excalibur/ chess/ populous/ merchant 289
- NRJ VOL 4 /prince persia/ tennis cup/ swap/ barbarian 2/ team suzuki 289

SOUND BLASTER — PROMO

version PRO 2 deluxe	690F
version 16 basic	850F
version AWE32 ASP	2250F

joystick THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL 620F

CD-ROM PANASONIC 562B — 1690F

- ➡ Double vitesse + interface
- ➡ MEGARACE +MYST +IMAGEPALS +DEMO

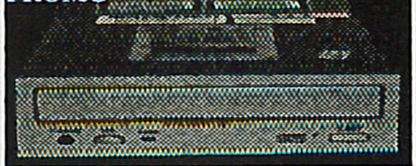
(Tie fighter, Delta V, Across the Rhine etc...)

- ➡ MEGARACE + DEMO PRIX 1290F

KIT PUISSANCE 16 — 2450F

- ➡ SOUND BLASTER 16
- ➡ CD-ROM PANASONIC 562B
- ➡ MEGARACE + MYST + IMAGEPALS + DEMO

PROMO



lecteurCD-ROM PANASONIC 562B Double vitesse PRIX 1090F

3"1/2 par 100 DD/DF **3F20** piéce HD/DF **3F90** piéce

CD - ROM

Nouveautés

ACES OF THE DEEP	349
AL - QADIM vf	349
BLOODNET vf	349
DOOM 2	NC
DRAGON LORE	329
FIFA SOCCER	319
FIGHTER WING	419
FORTRESS DR RADIAKI	369
GENESIA vf	299
HARVESTER	419
INFERNO	419
NHL 95	349
RAVENLOFT vf	369
RISE OF THE ROBOTS	NC
SAGA ACES	349
SAM & MAX vf	349
SIMCITY vf	419
THE HORDE vf	389
UNDER KILLING MOON vf.	NC
WINGS OF GLORY	369
ZEPHIR	369

contactez-nous pour disponibilité

ARMORED FIST	349
BATTLE ISLE 2 vf	369
BENEATH a steel sky vf	369
CENTRAL INTELLIGENCE	349
CHESSMASTER 4000	349
COMANCHE + mission 1&2	389
DAY of the TENTACLE vf	339
DRACULA UNLEASHED	329
DUNE vf + 7th GUEST	369
GABRIEL KNIGHT vf	329
GREAT naval battles 2 nf	299
HEIMDALL 2 vf	349
INCA 2 vf	319
INNOCENT until caught vf.	289
INTERNATIONAL tennis vf.	369
IRON HELIX vf	269
KOSHAN CONSPIRACY vf	369
KYRANDIA 2 vf	349
LANDS OF LORE vf	349
MEGARACE vf	269
MYST	389
OUT POST vf	329
PINBALL DREAMS deluxe	289
POLICE QUEST IV	369
PRIVATEER + missions	369
REBEL ASSAULT	330
SEA WOLF SSN21 vf	349
STARLORD vf	349
STRIKE COMMANDER	319
SUBWAY 2050 + mission	319
SYNDICATE + scénario	389
TFX notice vf	369
THE PATRICIAN vf	329
THEME PARK vf	349
TORNADO + mission	389
U.F.O vf	279
ULTIMA VIII + speech vf	419
WHO SHOT JOHNNY ROCK	320
WOLFPACK	269

PC COMPATIBLES

Nouveautés

ACES OF THE DEEP	349
AL - QADIM vf	299
BLOODNET vf	329
BREAKTHRU	199
CARTON ROUGE	299
COLONIZATION	329
CYCLEMANIA	329
DARKSUN 2	369
DELTA V vf	349
DESERT STRIKE	299
DOOM 2	NC
FORTRESS DR RADIAKI	349
KOKUM KA 50	349
LODE RUNNER	299
MASTER OF MAGIC	349
NCAA BASKET	319
OUTPOST vf	329
RAPTOR	289
RAVENLOFT vf	369
STAR CRUSADER	319
SYSTEM SCHOCK	329
WING ARMADA	329
WINGS OF GLORY	369
ZEPHIR	369

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR	319
ACES OVER EUROPE vf	269
A320 AMERICAN airport vf	329
ALONE IN THE DARK 2 vf	349
ANCIEN art of war in the skie	269
ARENA	329
B.A.T 2 vf	289
BATTLE ISLE 2 vf	349
BENEATH A STEEL SKY vf	299
BRUTAL SPORTS FOOT	189
CAMPAIGN 2 vf	289
CANNON FODDER vf	289
CIVILIZATION vf	289
COMANCHE + mission 1	349
CYBER RACE vf	220
D - DAY 6JUIN 44 vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DETROIT vf	349
DISCOVERY vf	269
DRACULA	220
DUNE 2 vf	269
F 14 FLEET DEFENDER	299
F 15 STRIKE EAGLE 3	329
FANTASY EMPIRE	269
FIELDS OF GLORY vf	269
FIFA SOCCER vf	279
FLASHBACK	269
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	289
GENESIA vf	249
GLOBAL DOMINATION	349
GOBLIINS 3 vf	269
GRAND PRIX F1	279
GREAT NAVAL battles 2 nf.	329
HARPOON 2	349
HEIMDALL 2 vf	299
HIRED GUNS	269
INCA 2 vf	269
INDY 4 aventure vf	349
INDY CAR RACING	289
ISHAR 3 vf	289
JURASSIK PARK	249
KASPAROV GAMBIT	289
KYRANDIA 2 vf	299
LANDS OF LORE vf	299
LEISURE SUIT LARRY VI vf	299
LOST VIKINGS	220
MAGIC CANDLE 2	289
MANCHESTER united 2	289
MANTIS	269
MIGHT & MAGIC 5 vf	329
MORTAL KOMBAT	249
NHL HOCKEY	289
OM SUPER FOOT	169
ONE STEP BEYOND	189
OVERLORD vf	299
PACIFIC STRIKE vf	320
PINBALL DREAMS 2	199
PIRATES GOLD vf	269
PLANET FOOTBALL vf	349
POLICE QUEST IV vf	299
PRIVATEER + speeck	349
PROHECY of the shadow	189
QUEST FOR GLORY III vf	269
QUEST FOR GLORY IV	269
RAILROAD TYCOON deluxe	269
RALLY	329
RETURN of the PHANTOM	249
ROBINSON REQUIEM vf	279
SAM & MAX vf	319
SEAWOLF SSN21 vf	349
SHADOW CASTER	249
SIM CITY 2000 svga	269
SIMON THE SORCERER vf	339
SPEELCRAFT	249
STARLORD vf	299
STEEL EMPIRE	289
STRIKE COMMANDER	289
SUBWAR 2050	289
SUPER SKI 3	279
SYNDICATE vf	289
THEATRE OF DEATH	269
THEME PARK vf	339
THE PATRICIAN vf	289
THE SETTLERS vf	345
TIE FIGHTER	349
T.F.X nf	319
TORNADO vf + mission	349
U.F.O. vf	299
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VIII vf	349
VROOM MULTIPLAYER	249
WORLD CUP USA 94	249
X-WING notice vf	349

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
....
CODE POSTALE ....
VILLE ....
TELEPHONE ....

TITRES .... PRIX ....
....
....
....
.... TOTAL ....

- ☐ ATARI 520 ☐1mo ☐STF ☐STE
- ☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200 ☐CD-32
- ☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐CD-ROM ☐autres........
- ☐ CHEQUE
- ☐ CARTE BLEUE No........

JO 53 Signature : Date d'expiration :........

☞ ☐ NORMAL 20F
☐ COLISSIMO 29F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER

GUIDE

EN DÉTRESSE

Au nom de tous les joueurs en détresse, merci des nombreuses réponses que vous nous avez envoyées. Continuez !

QUESTIONS

ULTIMA UNDERWORLD 2 (PC)

Je coince dans les derniers niveaux. Faut-il faire tomber Killorn Keep ? Où trouver Mors Gotha ? Que faire de ce foutu Djin ? D'avance, merci !
Toujours dans Ultima Underworld 2, j'ai récupéré toutes les gemmes que j'ai «fondues» dans la grosse, délivré tous les mondes sauf le mien et la tombe de Praecor Loth. J'ai le démon de l'air en moi. J'ai le 'horn' de Praecor Loth. J'ai beau souffler dedans, on me dit que je ne l'utilise pas à pleine puissance. Que dois-je faire pour libérer mon monde ? Faut-il libérer la tombe de Praecor Loth ? Si oui, où ? Faut-il jouer une certaine musique ? Je donne toutes mes émeraudes et pièces d'or durement gagnées au "Pits of Carnage" à celui qui me donne la réponse.

Ref. : N°5301 Mathieu Treguer, Chaos Énerve

MONKEY ISLAND II (PC)

Quelqu'un pourrait-il m'aider ? Je n'ai vraiment plus d'idées pour continuer dans la 2e partie. Où trouver les 6 000 pièces de huit pour louer le bateau du capitaine Kate ? Comment gagner le concours de crachat (j'ai déjà déplacé les drapeaux et bu le grog vert) ? Comment descendre dans la cave du vieux (et y rester surtout) après avoir gagné le concours de grog et où se trouve le dernier morceau de la carte ? Merci pour toutes aides, indices, etc.

Ref. : N°5302 Le Dragon

CANNON FODDER (PC)

Y a-t-il un cheat mode ou quelque chose dans le genre pour être invincible dans Cannon Fodder (voire une table pour Game Wizard) ?

Ref. : N°5303 Alf

ISHAR 2 (PC)

Dans Ishar 2 sur PC, comment se procurer les plans des îles ? Help me, please !

Ref. : 5304 Jeremy Pomart

GABRIEL KNIGHT (PC)

Le jour 9, en Afrique, j'introduis la clé de serpent dans le bon trou, mais je me fais tuer par une momie dans la salle 5 et ce malgré la solution de Joystick. Quelqu'un peut-il m'expliquer clairement la marche à suivre ?

Ref. : 5305 Sébastien Populaire

DYNABLASTER, MAGIC POCKETS, OPERATION STEALTH (ST, AMIGA)

Dans Dynablaster, comment battre les boss du 8.8 ? Ils résistent aux flammes ou se transforment. Dans Magic Pockets, au dernier «bonus level», je tue tous les ennemis, puis une bulle arrive et me tue. Où est la sortie ? Dans Opération Stealth, Comment prendre le tendeur dans les algues ? J'ai essayé toutes les actions sans succès et toutes les algues.

Ref. : 5306 Ultimate Patcheur

DOOM (PC)

J'aimerais connaître tous les passages secrets du deuxième niveau du premier chapitre : je n'arrive toujours pas à 100%.

Ref. : 5307 Cyrille Mailhe

COOL SPOT (AMIGA)

Je suis coincé au quatrième niveau à WADING AROUND. Je n'arrive pas à trouver la cage. Y aurait-il un cheat mode pour les vies infinies ou les sauts de tableaux ? Merci !

Ref. : 5308 Rudy Rache

RÉPONSES

DOOM V 1.2 (PC)

Ref. : N°5201 Hervé Roland

L'entrée du niveau secret du niveau 1 se trouve dans le stage 3. À partir du départ, prenez la porte de gauche, actionnez le bouton (en bas à gauche de l'escalier) qui ouvre le passage secret à côté de la fenêtre à la sphère bleue. Nettoyez la nouvelle salle. Courez dès le bas de l'escalier (on doit entendre des portes s'ouvrir) vers le fond puis à gauche. La dernière porte surélevée du mur gauche est maintenant accessible pendant quelques secondes. À partir de cet endroit, il faut atteindre de la même façon la dernière porte surélevée du mur adjacent (sur la gauche). Dans ce passage, on trouve une salle avec le lance-roquettes. Descendez dans la tranchée remplie d'acide et prenez le passage se trouvant à droite de l'entrée de la salle. Actionnez l'interrupteur, prenez la porte cachée juste à côté, puis le mur en face de vous et vous vous retrouvez dans la zone du premier interrupteur. Retournez au début du niveau et prenez le pont. Vous arrivez à la sortie menant au niveau secret. Dans le niveau 1, stage 1, finissez le niveau mais ne prenez pas la sortie. Dans la grande salle remplie d'acide avec le chemin en zigzag, un passage s'ouvre. À l'intérieur, il y a un ascenseur accessible pendant quelques secondes. Alors dépêchez-vous ! Voici quelques fonctions utiles pour la carte : G : quadrillage de la carte, F : permet de déplacer la carte sans déplacer le personnage, = : zoom (en azerty),) : unzoom (en azerty).

Sébastien Populaire

ULTIMA UNDERWORLD II (PC)

Ref. : N°5202 «Pookie» le fantôme

Pour accéder aux autres mondes, il faut passer à travers les faces illuminées du cristal géant au cinquième niveau du château. Au début, seule une face est allumée. Foncez dedans, et... oh miracle, un nouveau monde. Vous devrez récupérer une "black rock gem" dans chaque nouveau monde et la rapporter à Nystul. Il vous dira quoi faire. En clair, le cinquième niveau contient la porte des mondes. Cette porte, c'est la grosse gemme ! Si rien ne s'allume sur le cristal, jouez du pipeau.

Mathieu Treguer, Chaos Énerve

ALONE IN THE DARK II (PC)

Ref. : N°5203 Frédéric Abussan

Il faut d'abord dire que Hell's Kitchen, la maison, ne comporte pas 15 étages ! Bon, pour la porte, une clé s'impose. Utilisez la pièce de 5 cens dans la machine à sous (1er sous-sol). Vous aurez 2 jetons. Utilisez-les dans l'orgue. Vous trouverez un doublon. Posez la couronne sur la tête de la statue blanche dans la chambre de la sorcière. Dans la pièce d'à-côté, prenez l'amulette qui est apparue sur le sol. Vous arriverez au grenier. Vous devrez tuer Bubble, Blade et un autre «guy». Ce dernier vous donnera la clé si précieuse.
Mettez le doublon dans la boîte du pantin et vous trouverez un pompon rouge qu'il faudra lancer dans la salle où se trouve le clown (inoffensif) pour éloigner les serpents. Ensuite, rentrez par le passage à droite pour vous retrouver dans le salon. Remontez à la salle de billard et utilisez la clef sur la porte. Bonne chance pour la suite (il y a la solution d'AITD2 dans Joystick N° 45) !

Falcon 1, Alf

PRIVATEER (PC)

Ref. : N°5204 Jean-Marc Spazec

Merci pour les 10 000 crédits galactiques (chèque ou liquide ?). Vous avez juste un drône Steltek aux fesses. Bravo pour les puissantes déductions, il est effectivement indestructible et invicible. Cette mésaventure signifie que vous avez atteint la base des Stellaires sur Derelict et très certainement récupéré l'arme des Stellaires. Pour vous débarrasser du Drône, il faut d'abord retourner dans le système de Troy et aller à la base de minage Achilles. Au bar, rencontrez Sandra Goodin qui fixe alors un rendez-vous avec l'amiral Teller sur Perry. Il va falloir alors «booster» la puissance de l'arme Steltek. Pour cela, il faut discuter avec le vaisseau Steltek rencontré dans la dernière mission avant le «blockade point alpha». Après le deal sur l'échange des coordonnées de la base abandonnée, le Steltek augmentera les performances de l'arme. La meilleure méthode pour détruire le drône est de garder uniquement l'arme Steltek en fonction, cela permet de tirer quasiment à jet continu. Dès que le drône arrive, éloignez-vous en post-combustion de la flotte. La flotte est bien plus dangereuse que le vaisseau tueur steltek !! Les cuirassés ont la mauvaise habitude de se placer sur votre chemin, et comme la moindre collision est souvent fatale... Il faut se débarrasser de la flotte pour pouvoir détruire tranquillement le drône. Au fait, dans toute cette partie du jeu, il faut posséder un droïde d'auto-réparation, sans quoi impossible de finir le jeu sans tricher.

Metrixx

LANDS OF LORE (PC)

Ref. : N°5205 Une grand-mère accro

Au niveau -4 des mines d'Urbish, pour ouvrir les deux portes, il faut une clé rouillée que l'on trouve à ce niveau près d'un squelette et une clé brillante que l'on trouve au niveau -3 après avoir mis en marche la machine de l'entrée qui enlève l'eau du niveau -2. Pour ce faire, il faut placer le charbon dans la trappe et mettre l'engrenage trouvé au niveau -4.
Pour accéder dans la salle où se trouve la licorne, il faut qu'un des guerriers soit au moins au niveau 3 des capacités de «voleur». Pour cela, les arbalètes font monter très vite les capacités de voleur ; l'arbalète «Valkyrie» est la meilleure. Il n'est pas vraiment nécessaire d'ouvrir le coffre du niveau 2 au nord-est. Mais si vous voulez vraiment le faire, sachez qu'il m'a fallu 5 en capacité de voleur ! Le coffre contient une armure, des plantes, des réserves de banons. (solution parue dans Joystick N° 48).

TBF, Ak'shel de Gladstone

CHAOS ENGINE (ST)

Ref. : 5206 «Gentleman» Richard

Salut à tous ! Je vous écris pour aider «Gentleman» Richard. Tout d'abord, les meilleurs personnages sont (du bon au mauvais) : Navvie, Gentleman, Brigant, Mercenary, Thug, Preacher. Maintenant, voici quelques codes pour que Richard puisse s'en sortir : Si vous jouez seul : (Joueur : Gentleman, Cpu : Navvie. World2 : C0WDW9D1YBSQ, W3 : B3XB9D0YWBCG, W4 : ZL05BGVYWB55), (Navvie, Brigant. World2 : ZVCCHXNLQ392, W3 : 4CXPVCL#Q333, W4 : 9DNF35W#Q3BQ), (Brigant, Mercenary. W2 : SN9XPSXYHLWL, W3 : V3BRPDDGPVBJ, W4 : W8GZW7F1T35R), (Mercenary, Gentleman. W2 : FKS7VM8Q0LW4, W3 : G7KFW11CPVQN, W4 : LZ6WC#8FPVSZ), (Preacher, Gentleman. W2 : 1D81L1WC5ZV#, W3 : 7Z0JS#FB41L7, W4 : JNZHSGDJBCPB), (Thug, Navvie, code special 30 vies. W2 : S52B7NBX0S8T, W3 : W40BDP3YYS67, W4 : HMWBKR73DQKQ).
Si vous jouez à deux : (Joueur 1 : Navvie, Joueur 2 : Preacher, code special 30 vies. W2 : XKJBKWW6KSQH, W3 : K95BKR68S70L, W4 : 1P9BKHB3JQVY), (Gentleman, Navvie. W2 : 83WHX8C2VCCH, W3 : 0QKTF3G5XCB0, W4 : 5KJBH6T5YB1P), (Brigant, Navvie. W2 : QM1TB9B5WBDX W3 : CLSVY7QBCBCY, W4 : 9FLSTH1FKLG8).

Francis Sponcet


ZEPHYR™
LA DYNAMITE EST ENFIN
LIVREE EN CD !
UN MONDE ENTIEREMENT MODELISE EN 3-D.
DE L'ACTION PURE ET DURE.
INTERFACE ERGONOMIQUE AU CLAVIER, A LA SOURIS OU AU JOYSTICK.
JUSQU'A 6 JOUEURS EN RESEAU OU PAR MODEM. INTERFACE PERMETTANT DE JOUER AVEC UN CASQUE DE REALITE VIRTUELLE.
METTEZ-VOUS AUX COMMANDES DE VOTRE ZEPHYR, LE PLUS SOPHISTIQUE DES ENGINS DE COMBATS, A TRAVERS UN DEDALE DE SOUS-TERRAINS, SOUS L'EAU OU AU-DESSUS DES CAMPS ALIENS, POUR REMPORTER LA GLOIRE ET LE TRIOMPHE.
MIKE
WARP SPEED DRIVE
NEW WORLD COMPUTING, INC
P.O. Box 4302, Hollywood, CA 90078
Distribué par PPS - 150, Boulevard Haussmann 75008 PARIS
Tél.: (1) 43.59.47.47 - Minitel 36.15 PPS SOFT
© 1994 New World Computing, Inc. Zephyr est une marque déposée de New World Computing. New World Computing et son logo son des marques déposées de New World Computing, Inc. Tous droits réservés. Photos d'écran de la version CD-ROM PC. Les graphismes du jeu peuvent présenter quelques différences en fonction des spécificités de l'ordinateur

GUIDE

VOS DROITS

Un de nos lecteurs, Francis, a acheté, auprès d'une société de distribution de logiciels de jeux bien connue, un jeu de course sur PC, dont la particularité essentielle est de pouvoir se connecter directement avec un autre joueur, possesseur du même jeu.

Malheureusement, il s'avère impossible pour Francis de jouer en duo avec son ami pour cause de "bug" reconnu et référencé par l'éditeur de ce logiciel ; nos amis ont donc réclamé, à juste titre, auprès de cet éditeur une disquette censée, selon ce dernier, corriger le défaut constaté après, nécessairement ou, du moins, on peut l'espérer, la diffusion de ce produit sur le marché.

Que peuvent faire notre lecteur et son ami dans cette hypothèse ?

GUIDE :

EN DÉTRESSE

Un problème dans un jeu ? Ecrivez-nous, on publiera votre réponse. Si vous connaissez la réponse des questions ci-dessous, écrivez-nous aussi, en indiquant le numéro de la question à laquelle vous répondez et on publiera votre réponse. Le mieux, c'est de faire les deux en même temps !

VOS DROITS

Un problème juridique ? On vous a arnaqué ? Ecrivez-nous, on vous dira quoi faire. L'adresse : Joystick, "Vos droits", 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex.

JEUX CRACK

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 francs par soluce plubliée, et 50 francs par astuce (code de niveaux, patches, mots de passe, touches secrètes, etc.) Envoyez le tout à Joystick, "JEUX CRACK", 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex.

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

Ils disposent l'un et l'autre directement d'une garantie d'un an sur leur logiciel. Cette garantie est d'ailleurs rappelée en toutes lettres sur la facture de Francis et doit en tout état de cause être mentionnée en toutes circonstances.

Il faut donc que chacune des personnes concernées adresse rapidement une réclamation à son vendeur – et non à l'éditeur, concerné lui sur un autre plan – rappelant les date et circonstance de l'achat, la nature du défaut rencontré – lequel est manifeste dans le cas présent et rend le logiciel inutilisable.

Le vendeur est, quant à lui, tenu d'appliquer sa garantie, c'est-à-dire, de proposer soit le remplacement du produit, soit son remboursement.

Nos lecteurs seraient à cet égard bien inspirés d'adresser leurs réclamations par lettre recommandée avec accusé de réception. Ils conserveront ainsi la preuve que leur réclamation a bien été reçue par leur vendeur respectif.

Si ce dernier ne réagissait pas, ils pourront alors introduire, ensemble ou séparément, une requête en "injonction de faire" auprès du juge d'instance du lieu où l'achat a été effectué : il suffit pour cela de remplir un imprimé mis à la disposition de chacun par les greffes des tribunaux d'instance.

Il faut à cet égard rappeler que les procédures devant le juge d'instance sont peu coûteuses – la représentation par ministère d'avocat n'étant pas obligatoire – à défaut d'être très rapides, ce type de procédure étant destiné à régler les petits différends dont peuvent être victimes les consommateurs et qui sont très fréquents.

Un autre de nos lecteurs nous signale qu'il a acheté un logiciel par correspondance. Son matériel ne lui a pas été livré et il a appris que, depuis, la société auprès de qui il a passé commande aurait déposé le bilan.

Notre ami nous demande ce qu'il peut faire pour récupérer soit son matériel, soit son argent.

Il s'agit là malheureusement d'un cas qui n'est pas isolé et nous profitons de cet exemple pour vous inviter à la prudence lors de vos achats par correspondance.

Encore une fois, avant d'acheter à distance, vérifier que votre revendeur a une existence réelle : toutes ses coordonnées, à savoir adresse, téléphone, raison sociale, numéro de RCS (numéro d'immatriculation au registre du commerce et des sociétés), etc., doivent figurer clairement sur l'ensemble de ses papiers commerciaux. En cas de doute, il vaut mieux s'abstenir d'acheter.

Il peut arriver également que la société connaisse des difficultés financières qui l'amènent à déposer son bilan.

Comment faire dans ce cas-là pour récupérer soit son argent, soit son matériel ?

D'abord, il faut vérifier que la société a bien déposé son bilan : cette information est facilement vérifiable auprès du greffe du tribunal de commerce du lieu où est située la société. Elle lui permettra par ailleurs de recueillir l'identité des organes du redressement judiciaire, soit notamment de l'Administrateur judiciaire et du Représentant des créanciers dont on parlera plus tard.

Ensuite, et si tel est le cas, notre lecteur devra s'armer de patience sans pour autant être sûr, malheureusement, d'obtenir satisfaction.

En effet, le dépôt de bilan signifie que la société est désormais co-dirigée (en simplifiant à l'extrême !) par un Administrateur judiciaire. À ses côtés, figure le Représentant des créanciers, lequel, comme son nom l'indique, représente les intérêts de ceux à qui la société doit de l'argent (créance).

Soit les difficultés de la société sont passagères et son exploitation sera maintenue, soit ses difficultés sont structurelles, auquel cas, elle risque d'être liquidée ou cédée.

Dans la première hypothèse, notre ami a quelque chance de retrouver ses billes, dans la seconde, ses chances sont beaucoup plus réduites du fait de la disparition de l'entreprise.

En tout état de cause, notre lecteur a vivement intérêt à adresser une lettre de réclamation à la société et au représentant des créanciers, accompagnée de tous les justificatifs dont il dispose (facture, commande, chèque encaissé) et qui attestent du règlement du logiciel en cause, lequel pourrait ainsi lui être livré par les services de la société.

Cette démarche doit être effectuée le plus rapidement possible. La loi fixe au créancier un délai de deux mois à compter de la publication au BODACC (journal d'annonces légales) du jugement admettant l'entreprise au redressement judiciaire pour déclarer sa créance.

Comment ? Vos rêves de conquête et de grandeur se sont échoués au pied du 18e niveau de The Settlers ? Impossible de mettre la main sur cette @#!! de mine de fer sans laquelle votre production d'armes, et donc de chevaliers, ne peut décoller ? Peut-être tenez-vous alors dans vos mains la solution à tous vos cauchemars. Certes, The Settlers étant un jeu de stratégie pure, il n'existe pas de "solution complète", pas de cheat modes permettant d'en venir aisément à bout. Cependant, nous allons tenter d'éclairer certains points de ce fabuleux jeu demeurés obscurs pour beaucoup d'entre vous, et vous donner de petites astuces pour améliorer le rendement de vos colonies. Attention à tous les voyageurs à destination de la galaxie Settlers, embarquement immédiat !

Votre mission

Rappelons tout d'abord que l'objectif de Settlers est de s'assurer la domination au dépend des autres seigneurs sur chacun des mondes (niveaux) qui vous sont proposés. Comme vous l'avez sans doute déjà constaté, la difficulté s'accroît considérablement au fur et à mesure que vous progressez, vos ennemis deviennent de plus en plus agressifs et intelligents, la quantité du stock qui vous est alloué diminue, sans même évoquer les configurations de terrain de plus en plus délicates. Si vous voulez perdurer dans ce jeu, il va vous falloir suivre certaines règles élémentaires de construction et d'approvisionnement. Voici lesquelles :

La construction de bâtiments :

Dès le début de la partie, vous devez effectuer un choix crucial dont dépendra en grande partie votre avenir, celui du site d'implantation. Choisissez de préférence une région composée de lacs, montagnes et forêts pour y implanter votre château, afin d'assurer votre approvisionnement en matières premières. Si vous ne parvenez pas à franchir un niveau avec succès, examinez votre partie en cours et regardez lequel de vos adversaires possède le meilleur emplacement. Recommencez à présent le niveau et construisez votre château à cet endroit précis, et à vous les grandes richesses ! Les premiers bâtiments à construire sont une scierie (afin de convertir les troncs d'arbres que vous fournit votre bûcheron en belles planches rectilignes), une cabane de bûcheron et de pêcheur à proximité d'un lac, ainsi qu'une carrière ou une mine de pierre. Pour ériger vos bâtiments, vous allez avoir grand besoin de granit et de bois. Certains des bâtiments les plus basiques ne nécessitent pas de planches, mais les grandes constructions (entrepôts) ainsi que les bâtiments militaires ont recours en grande partie à ce matériau. Prenez garde, avant d'amorcer la construction d'un bâtiment important, à ce qu'aucune construction ennemie ne soit en vue dans les environs. En effet, s'il s'agit là d'une construction militaire (ce qui est fort probable près d'une frontière) et que cette dernière est terminée avant que ne le soit la vôtre, l'agrandissement des frontières de votre belliqueux voisin provoquera la destruction de tous vos projets alentours et le gâchis des ressources investies. Construisez donc toujours vos maisons derrière une tour de garde, simple et rapide à déployer, si vous êtes en situation de promiscuité.

Les routes :

Un réseau routier bien structuré est essentiel pour remporter la victoire à Settlers. Si vos chemins ne sont pas assez nombreux, les marchandises à convoyer vont très vite s'entasser à certains carrefours importants, mobilisant vos transporteurs et ralentissant l'acheminement d'importants éléments. Les routes de votre cité doivent toujours être disposées, autant que faire se peut, "en grille" composée d'axes verticaux et horizontaux, et jamais B "en étoile" dont le centre est votre château (ne niez pas, je vous ai vu faire !). Vous constaterez vite qu'un réseau structuré donne de bien meilleurs résultats qu'une foule de porteurs arpentant sans relâche les rayons de ladite étoile. Mais pensez également aux forêts ! Plus les routes se multiplieront, et plus il deviendra difficile pour vos garde-forestiers de trouver de la place pour planter de nouveaux arbres, il faut donc ménager de larges espaces afin de ne pas vous priver de cette ressource essentielle. Ceci est également valable pour les exploitations agricoles, qui demandent elles aussi de l'espace pour y implanter des champs de maïs. En réalité, le grand secret pour développer un réseau efficace est de s'interroger sur le bien-fondé et la pertinence de chacun des chemins que vous construisez.

Bûcherons et garde-forestiers :

Le grand prix du couple le mieux assorti dans Settlers peut sans aucun doute être attribué aux bûcherons et garde-forestiers. Ces deux corps de métier se complètent en effet parfaitement, chacun ayant une tâche opposée à celle de l'autre. Chacune des huttes de bûcherons que vous allez construire doit donc toujours être accompagnée de celle d'un garde-forestier. Ainsi, leur rendement étant à peu près équivalent, le deuxième replante systématiquement les arbres coupés par le premier : cela vous évitera à l'avenir de fâcheuses ruptures de stock. Pensez aussi, si vous le pouvez, à placer le garde-forestier près d'une montagne, et placez vos routes au pied de celle-ci. De la sorte, le garde-forestier choisira de fortes pentes pour y semer ses graines, lesquelles sont de toute façon inadéquates pour la construction de bâtiments. Ainsi, vous économiserez beaucoup de place, qui pourra être mise à profit pour construire des bâtiments.

Scierie :

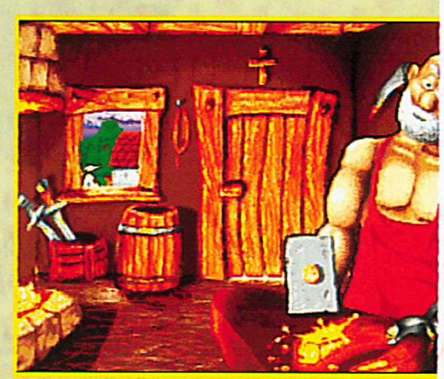
Démarrez la construction d'une scierie dès l'amorce de la partie, c'est le bâtiment dont vous aurez besoin le plus tôt. Une scierie est capable d'absorber en temps réel la production de trois bûcherons, essayez donc de vous en tenir à ce taux.

Exploitations agricoles :

Élément essentiel de l'alimentation de votre colonie, les fermes jouent également un rôle primordial, à la fois pour la nourriture des cochons des porcheries et pour fournir les meuniers en blé. Cette double exploitation nécessite un approvisionnement massif, construisez donc deux exploitations agricoles dès que possible afin de n'amoindrir ni la production de jambons, ni celle de pain. Pour chaque nouvelle porcherie ou chaque moulin à vent et boulangerie, construisez une nouvelle ferme.

Huttes de pêcheur :

Réfléchissez bien avant d'implanter de nouvelles cabanes de pêcheurs. S'il s'agit là du moyen le plus rapide de s'approvisionner en vivres, il faut



Petits "trucs" utiles :

- Lorsque vous placez une carrière à côté d'un rocher, son occupant va s'occuper de débiter ce dernier en parpaings bien nets. Mais rien n'est éternel, et bientôt le rocher aura disparu dans sa totalité. N'hésitez alors pas à détruire la carrière (ce gros feignant ne se mettra de toute façon pas en quête d'un autre rocher, et ne produira donc plus rien) afin d'en construire une autre près d'un nouveau roc.
- Les mines, en revanche, recommencent parfois à produire après un bref passage à vide. Attendez donc une dizaine de minutes lorsque l'on vous signale la non productivité de l'une d'entre elles, puis retournez voir si elle n'est pas repartie. Si décidément la mine est à sec, il faudra vous résoudre, la larme à l'œil, à la faire brûler.
- Vous avez construit de nouvelles cases de garde près de la frontière, mais comme vous manquez de chevaliers, personne ne vient les occuper ? Il suffit alors de réduire le taux d'occupation requis au "minimum" pour chaque ligne de défense. Vous verrez la majorité de vos hommes quitter vos casernes pour rejoindre le château ou l'entrepôt le plus proche. Remettez à présent les taux d'occupation à leurs valeurs habituelles. Dès que vos chevaliers atteindront le château, un nouvel ordre d'affectation leur sera remis et ils repartiront pour cette nouvelle destination. Et cette fois, leur répartition sera équitable !

Settlers

également faire preuve de discernement quant à l'exploitation des lacs. Si vous placez trop de pêcheurs sur un seul lac, en particulier si sa superficie est réduite, vous allez rapidement épuiser les ressources de ce dernier et vous retrouver, si je puis dire, le bec dans l'eau. Le mot d'ordre pour ce sujet est donc "Halte à la concurrence, et vive le monopole !".

Le piège du chantier naval :

Voilà sans doute la construction la moins importante de Settlers. En effet, les bateaux qu'il produit nécessitent beaucoup de bois et ne sont pas d'une utilité folle. N'en construisez un qu'assez tard dans la partie, et veillez à couper son approvisionnement dès que vous possédez un nombre de bateaux équivalent à celui des voies marines que vous avez tracées. Dans le cas contraire, votre armateur continuera à produire des tonnes de bateaux, occasionnant un gâchis considérable en bois.

Les entrepôts ou "stocks" :

Les entrepôts possèdent toutes les caractéristiques d'un château, et servent donc de relais pour les matériaux et les hommes sur tout votre empire. Comme il s'agit de l'un des plus importants bâtiments de Settlers, il est essentiel de le protéger en construisant une caserne, voire deux, juste à côté. La raison en est simple : les chevaliers occupant un entrepôt seront défaits bien plus facilement que ceux d'une caserne !

Économie :

Pour vous forger une économie prospère, il ne suffit pas que vous possédiez moults matériaux et chemins, il faut également prêter attention à la disposition des bâtiments les uns par rapport aux autres. Voyons donc un exemple d'implantation logique : Vous venez d'achever quelques mines dans la montagne ? Très bien, placez maintenant quelques industries dépendantes de matières premières, telles que les fabricants d'outils et d'armes. Ainsi, le transit du charbon et du fer sera bien moins long, et votre production nettement supérieure. Ensuite, construisez un entrepôt à côté, afin que vos apprentis chevaliers disposent plus vite de leur épée et de leur bouclier. Lorsque sonnera l'heure de la bataille, ils auront de la sorte accumulé plus d'expérience !

Pour améliorer le rendement de vos porteurs, pensez à éviter la multiplication de drapeaux inutiles. En effet, chaque porteur détermine le chemin le plus court jusqu'à sa destination, en fonction du nombre de drapeaux sur le chemin. Une route ornée de fanions tous les trois mètres est sans doute très esthétique, mais elle semblera à un porteur bien plus longue et ne sera que rarement empruntée !

Vous êtes-vous jamais demandé quoi faire des nombreux colons "au chômage" dans votre château ? En réalité, il s'agit là d'un indicateur vous informant de ce que votre progression n'est pas assez rapide. Démarrez donc de nouvelles constructions et vous verrez le nombre de "chômeurs" décroître bien vite.

C'est la guerre !

Avant toute chose, une petite astuce du domaine militaire non spécifiée dans la notice : les drapeaux. Devant chaque case de garde, tour de guet ou château fort flotte un drapeau de la couleur de son occupant. Examinez bien ce dernier et vous vous apercevrez qu'il n'est pas toujours situé à la même hauteur. C'est en fait un indicateur du taux d'occupation du bâtiment. Plus le drapeau flotte haut, et plus votre future cible comporte de défenseurs par rapport à son quota maximal. Voilà un enseignement qui devrait vous permettre de sélectionner les proies les plus faciles. Quant à connaître le grade ou la richesse des chevaliers occupant un tel bâtiment, c'est une autre histoire ! À propos d'or, sachez que si vous comptez donner l'assaut à un château ennemi, un taux de richesse et d'occupation des casernes de l'ordre de 90 % au moins est requis pour espérer gagner. Ne vous lancez pas trop tôt !

Autre détail intéressant : l'entraînement de vos hommes et leur montée en grade sera bien plus rapide si elle intervient dans les entrepôts plutôt que dans les casernes. Je sais, ce n'est pas logique mais c'est ainsi. Tentez donc toujours d'avoir un nombre de chevaliers largement supérieur au nombre de places disponibles dans vos casernes, ou réduisez le taux d'occupation requis de ces dernières (uniquement lorsque vous n'êtes pas encore susceptible d'être attaqué. Vous vous forgerez ainsi très rapidement, dans votre château ou vos entrepôts, de puissants chevaliers.

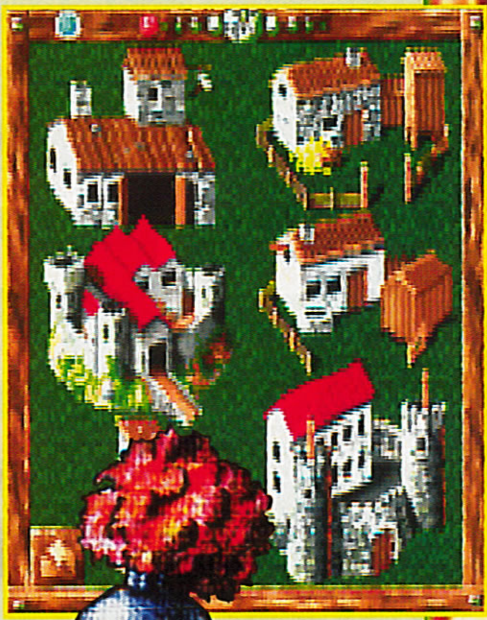
Bien entendu, ne lancez pas vos offensives trop tôt, laissez à vos hommes le temps de s'aguerrir et d'acquérir de l'or, vous disposerez alors d'une armée redoutable.

La distance à parcourir joue également un rôle important pour les chevaliers de Settlers, pensez donc à construire une garnison le plus proche possible d'un château ou d'un entrepôt avant de lancer l'assaut sur ce dernier, le gain d'énergie réalisé par vos chevaliers se ressentira sur le champ de bataille.

Si l'une de vos casernes attaquées a désespérément besoin de renforts, recherchez le bâtiment ennemi le plus proche **dans la direction d'où émane l'offensive** et déclenchez à votre tour l'assaut. Ainsi, vos chevaliers croiseront en chemin ceux de l'ennemi, en route vers votre territoire, et les combattront sur place. Et seuls les ennemis ayant survécu à cette rencontre pourront parvenir jusque chez vous, où, fatigués par leurs précédentes étreintes, ils devront à nouveau affronter vos défenseurs.











Vous venez d'acquérir Reunion et c'est avec une certaine hâte que vous entamez votre première partie. Seulement voilà, vous avez beau faire tout ce que vous pouvez, une vague d'Aliens vient inexorablement attaquer votre base au bout d'une période de deux ans sans que vous ne puissiez faire quoi que ce soit. Je vous rassure, la solution existe. Elle consiste en fait à découvrir au plus tôt la planète Jade afin d'établir des relations diplomatiques avec ses habitants.

UN DÉBUT DE PARTIE "IDÉAL"

Le choix des conseillers tout d'abord. Comme le mentionne la documentation, engagez le premier personnage de chaque corps de métier, exception faite de l'inventeur. Choisissez Thomas Dempsey, l'homme du milieu.

- Passez ensuite dans l'écran de recherche et entamez les projets "robots miniers", puis "satellite".
- Revenez à la surface pour y placer six mines et cinq derricks.

REMARQUE

L'une des clés du jeu réside en effet dans la cadence de production de vos matériaux. Plus vous posséderez de mines et de derricks, et plus vous gagnerez d'argent. Chaque nouvelle production nécessite de la matière première, il s'agit donc de ne jamais se retrouver à court. Chaque planète peut contenir au maximum neuf mines (un robot mineur par mine) et autant de derricks qu'il reste de place. Si l'argent vous manque, avancez suffisamment dans le temps pour acquérir la somme nécessaire.

- Vérifiez, au moment de chaque nouvelle construction, si la production d'électricité est suffisante ; auquel cas, il faudra construire un second centre nucléaire.
- Lorsque l'invention du robot mineur est achevée, achetez-en sept et placez-les dans les mines.
- Alors que votre observatoire découvre de nouvelles planètes, achetez trois satellites et envoyez-en un sur la lune Apollo. Vous apprendrez alors que cette dernière comporte du Raenium, minerai absent sur la nouvelle terre.

REMARQUE

Les minerais les plus importants dans le jeu sont : la Detoxin, l'Energon et le Texon.

- Envoyez un second satellite sur Amnesty 2 (découverte par l'observatoire). La destruction du satellite déclenche la recherche d'un nouveau moyen de lancement. En retournant dans l'écran de recherche, vous constaterez effectivement la présence du projet V.O.S. Lancez la recherche !

REUNION



REMARQUE

La plupart des inventions sont déclenchées par un événement extérieur (cf : l'exemple ci-dessus.)

- Entre-temps, vous devez obtenir un message vous annonçant la découverte de la "station minière". En attendant, profitez-en pour construire de nouveaux derricks.
- Augmentez les impôts vers "difficile".

REMARQUE

Évitez de trop "bichonner" les habitants des colonies, cela vous fait perdre du temps et de l'argent. Contentez-vous de répondre à leurs rares réclamations au plus vite.

Si tout se passe bien, vous voici rendu aux environs de septembre 2927 (si vous êtes plus loin dans le temps, essayez d'accélérer le rythme car cela signifie que vous perdez trop de temps).

- Découverte du vaisseau de transfert et de la colonie.
- Après développement du projet de vaisseau de transport, achetez-en un avec trois V.O.S et une station minière. Définissez alors un groupe de transport dont le rôle va être de transférer le minerai lunaire vers la terre.
- Vous disposez mantenant d'un lanceur de satellites. Équipez-le avec les trois V.O.S et les trois satellites achetés précédemment et partez vers Zeus. Vous découvrirez une nouvelle planète pendant le transport. Déployez un satellite sur la lune Ithaca et Penelope. Allez ensuite vers Klatoo et lancez un satellite sur la lune Barada.

REMARQUE

Envoyez continuellement des satellites dès que vous découvrez un système ou une planète. Il est primordial de savoir si elles sont habitées et par qui.

- Embauchez un nouveau constructeur (Nelly brady) et envoyez l'inventeur à l'université étudier les maths et la physique.
- Vous ne devriez plus tarder à découvrir "Jade", planète des "Jaadosiens". Envoyez immédiatement votre vaisseau vers cette dernière. Cela aura pour effet de retarder l'attaque des Morguls et vous laissera le temps de découvrir le traducteur.
- Prévoyez qu'il vous faudra construire deux nouvelles habitations,un hôpital et un ou deux entrepôts aux alentours de novembre 2927 sur la nouvelle terre.
- Avancez jusqu'à l'année suivante pour accumuler un maximum d'argent. Continuer vos aller-retour terre-lune.
- Le premier message jaadosien est traduit. Accordez-leur votre confiance et envoyez votre savant sur Jade, il reviendra avec les plans d'un gros vaisseau de commerce.
- Libre à vous d'acheter de ces vaisseaux et de créer un nouveau groupe afin de pouvoir transporter plus de matière première d'un seul coup.
- Établir une colonie (avec mines et derricks en priorité) sur Penelope afin d'extraire de grosses quantités de Raenium et de Texon.

REMARQUE

Limitez le nombre de colonies aux planètes possédant les minerais qui vous intéressent.

- Les Jaadosiens vous recontactent pour vous vendre un objet inconnu. Achetez-le, car il s'agit en fait d'un hyperdrive permettant de voyager plus rapidement dans l'espace et d'accéder ainsi à d'autres systèmes.
- Développez votre colonie sur Penelope en envoyant notamment des droids miniers à l'aide du groupe de commerce.
- Aux alentours de mars 2928, vous capterez un message de SOS en provenance de Jade. Ses habitants vous fournissent les plans de vaisseaux de guerre équipés de lasers en échange de votre aide. Quoi que vous fassiez, les Jaadosiens seront de toute manière détruits. Ce n'est donc pas la peine de les aider outre mesure. En revanche, vous devrez, après leur anéantissement, envoyer un groupe de transport à la surface de Jade, vous y trouverez un transmetteur sub-spatial dans les décombres. Vous pouvez enfin créer un groupe militaire.

Quelques conseils pour la suite du jeu :

- Lorsque vous aurez découvert le troisième système stellaire, détruisez la base des Morguls, ils vous fourniront les coordonnées de trois autres systèmes.
- Pour qu'un groupe militaire puisse franchir l'hyperespace, il doit contenir au moins un destroyer. Mais attention, car si ces gros vaisseaux sont détruits lors d'une attaque dans un autre système, vous ne pourrez plus retourner en arrière.
- Évitez de coloniser trop de planètes, mais essayez d'en avoir au moins une par colonie.
- Le plan des chars vous sera fourni par les Kaals se trouvant dans le système Phoenix en échange de matière première.
- Une flotte de 500 appareils (tout confondu) s'avère nécessaire pour venir à bout des forces terriennes

Quelques nouveaux patchs (de Hérvé Quiroz)

- Pour avoir toutes les recherches disponibles, éditez le fichier de sauvegarde (Spidysav.XX) à l'aide d'un éditeur de secteurs. Déplacez-vous vers l'offset 304 du secteur 24 (déplacement 12592), chaque nom d'invention y figure. Mettre la valeur 05 au 16e déplacement après la première lettre du nom de l'invention.
- Pour avoir des tonnes de minerai, mettez les valeurs FF FF FF aux offsets 144,148, 152, 156, 160 et 164 du secteur 28.
- Pour pousser les facultés intellectuelles de l'inventeur au maximum, placez les valeurs 09 00 09 00 09 00 09 00 à l'offset 122 du secteur 28.

INFOS SUR LES PLANETES

SYSTEME	PLANETE	LUNE	GENRE	MINERAIS	ALIENS
Amnesty	New Earth	Habitable	D,E,K,L	Non	
Amnesty	New Earth	Apollo	Habitable	R,T	Non
Amnesty	Zeus	Habitable	Non	Non	
Amnesty	Zeus	Penelope	Habitable	R,T	Non
Amnesty	Zeus	Syren	Habitable	Non	Non
Amnesty	Zeus	Kyclops	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Zeus	Odysseus	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Zeus	Ithaca	Exploitable	E,K,R,T	Non
Amnesty	Amnesty 1		Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Amnesty 1	Ranger	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Amnesty 1	Explorer	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Amnesty 1	Venyera	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Amnesty 2		Exploitable	K,L,R,T	Non
Amnesty	Amnesty 2	Vostok	Habitable	Non	Non
Amnesty	Amnesty 2	Mariner	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Amnesty 2	Mir	Habitable	D,E,K,L,R	Non
Amnesty	Amnesty 2	Arianne	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Amnesty 3		Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Amnesty 3	East	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Amnesty 3	West	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Klaatoo		Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Klaatoo	Barada	Exploitable	E,T	Non
Amnesty	Klaatoo	Nikto	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Jade		Habitable	D,E,K,L,T	Alliés
Amnesty	Jade	Wright	Habitable	Non	Non
Amnesty	Jade	Russel	Habitable	D,E,R,T	Non
Amnesty	Jade	Gallilei	Exploitable	E,K,T	Non
Amnesty	Jade	Amstrong	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Jade	Aldrin	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Jade	Hartmann	Habitable	Non	Non
Amnesty	Jade	Enstein	Inexploitable	Non	Non
Amnesty	Jade	Kepler	Habitable	K,L,R,T	Non
Phoenix	Phoenix 1		Exploitable	E,K,L,R,T	Non
Phoenix	Phoenix 2		Habitable	E,K,L,R,T	Non
Phoenix	Phoenix 3		Habitable	D,E,K,L,R,T	Ennemis
Phoenix	Phoenix 3	Moon 1	Inexploitable	Non	Non
Phoenix	Phoenix 3	Moon 2	Inexploitable	Non	Alliés
Phoenix	Phoenix 4		Inexploitable	Non	Non
Phoenix	Phoenix 4	Moon 1	Habitable	D,L,T	Non
Phoenix	Phoenix 4	Moon 2	Inexploitable	Non	Non
Phoenix	Phoenix 4	Moon 3	Inexploitable	Non	Non
Phoenix	Phoenix 4	Moon 4	Inexploitable	Non	Non
Mirach	Mirach 2		Habitable	Non	Non
Mirach	Mirach 2	Moon 1	Inexploitable	Non	Non
Mirach	Mirach 2	Moon 2	Inexploitable	Non	Non
Mirach	Mirach 3		Habitable	Non	Ennemis
Mirach	Mirach 3	Moon 1	Inexploitable	Non	Non
Mirach	Mirach 3	Moon 2	Inexploitable	Non	Non
Antares	Antares 1		Inexploitable	Non	Non
Antares	Antares 2		Habitable	D,E,K,L,R,T	Non
Antares	Antares 2	Moon 1	Habitable	Non	Non
Antares	Antares 2	Moon 2	Exploitable	L	Non
Antares	Antares 2	Moon 3	Inexploitable	Non	Non
Antares	Antares 3		Habitable	D,E,K,L,R	Non
Antares	Antares 3	Moon 1	Inexploitable	Non	Non
Orionis	Orionis 1		Inexploitable	Non	Non
Orionis	Orionis 1	Moon 1	Exploitable	E,K,L,R,T	Non
Orionis	Orionis 1	Moon 2	Habitable	Non	Ennemis
Orionis	Orionis 2		Habitable	D,E,T	Ennemis
Orionis	Orionis 2	Moon 1	Habitable	Non	Non
Orionis	Orionis 2	Moon 2	Inexploitable	Non	Non
Orionis	Orionis 2	Moon 3	Exploitable	E,K,R	Non
Orionis	Orionis 2	Moon 4	Habitable	Non	Non
Orionis	Orionis 3		Habitable	D,E,K,L,R,T	Non
Orionis	Orionis 3	Moon 1	Inexploitable	Non	Non
Orionis	Orionis 3	Moon 2	Inexploitable	Non	Non
Orionis	Orionis 3	Moon 3	Inexploitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 1		Inexploitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 2		Habitable	D,T	Non
Lyrae	Lyrae 2	Moon 1	Inexploitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 3		Habitable	D,E,K,L,R,T	Non
Lyrae	Lyrae 3	Moon 1	Habitable	Non	Ennemis
Lyrae	Lyrae 3	Moon 2	Inexploitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 3	Moon 3	Exploitable	E,R	Non
Lyrae	Lyrae 3	Moon 4	Habitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 4		Habitable	D,E,K	Non
Lyrae	Lyrae 4	Moon 1	Inexploitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 4	Moon 2	Inexploitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 5		Habitable	Non	Ennemis
Lyrae	Lyrae 5	Moon 1	Exploitable	E,T	Non
Lyrae	Lyrae 5	Moon 2	Inexploitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 5	Moon 3	Habitable	D,E,K,L,R	Non
Lyrae	Lyrae 5	Moon 4	Inexploitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 5	Moon 5	Inexploitable	Non	Non
Lyrae	Lyrae 5	Moon 6	Exploitable	E,K	Non
Lyrae	Lyrae 5	Moon 7	Habitable	Non	Ennemis
Lyrae	Lyrae 6		Inexploitable	Non	Non
Rygel	Rygel 1		Exploitable	E,K,R,T	Non
Rygel	Rygel 2		Habitable	Non	Alliés
Solaire	Mars				Ennemis
Solaire	Terre				Ennemis

Vous êtes quelques centaines à errer, l'âme en peine, sur les chemins mal famés du royaume d'Arborea.

I - Une petite promenade dans la ville

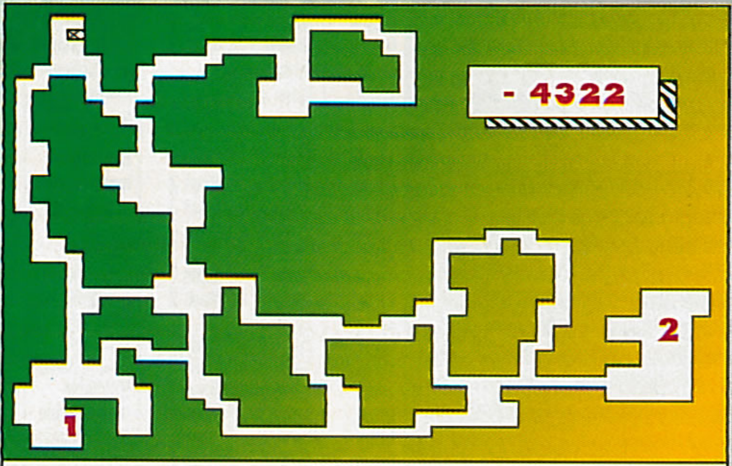
Il faut d'abord visiter les quinze tavernes de la ville. Dans l'une, une personne vous demande d'aller livrer un paquet à la taverne "La Lyre Bruyante", acceptez ce travail vous permettant d'avoir de l'argent.
Cet argent vous permettra d'avoir le laissez-passer pour aller dans la ville des riches (4000 PO pour avoir le laissez-passer auprès du garde).
Dans la ville des riches, rendez-vous au point vert indiqué sur la carte (où se trouve l'astronome), mais allez d'abord acheter une bouteille de liqueur de tilleul pour la lui donner. Il vous donnera alors une carte à jouer.
Allez ensuite au nouveau point vert sur votre carte (sud-est) avant de rentrer dans la maison, prenez et lisez le message en bas de l'escalier.
Allez à l'auberge d'à-côté, écoutez et un homme vous fera une proposition que vous accepterez puis écoutez-le de nouveau et suivez-le, il vous conduira à son maître.
Refusez chaque proposition de son maître. À la dernière, donnez-lui la carte à jouer. Ecoutez le maître et attendez l'ouverture de la porte temporelle qui vous permettra de vous télétransporter dans une forêt (année -73).

II - Une petite promenade en forêt

Dans celle-ci, trouvez et tuez un ours bloquant le seul passage à l'est. Allez vers le sud-est. Vous devez arriver sur un animal ressemblant à un raton laveur (surtout ne le tuez pas) et prenez le message qu'il détient. Revenez et prenez à nouveau la porte temporelle qui vous ramènera dans la ville, donnez le message au maître se trouvant près du passage temporel. Ce qui vous permettra d'obtenir la clé d'une maison indiquée en blanc sur la carte de la ville et la recette pour la potion magique permettant de métamorphoser le raton-laveur.
Allez à la maison indiquée en blanc, vous y trouverez la seule fiole magique du jeu et un pendentif.
Achetez les ingrédients essentiels à la réalisation de votre tâche dans une boutique de potions, il vous manquera la poudre de Kélonia que vous trouverez dans l'auberge du même nom, alors écoutez et on vous donnera cette poudre. Réalisez cette potion et donnez-la au raton-laveur (Forêt -73). Celui-ci, retransformé en humain, vous donnera un médaillon. Retournez à nouveau en ville et rendez-vous au théâtre se situant au sud de la ville riche (Ouverture 20 h).

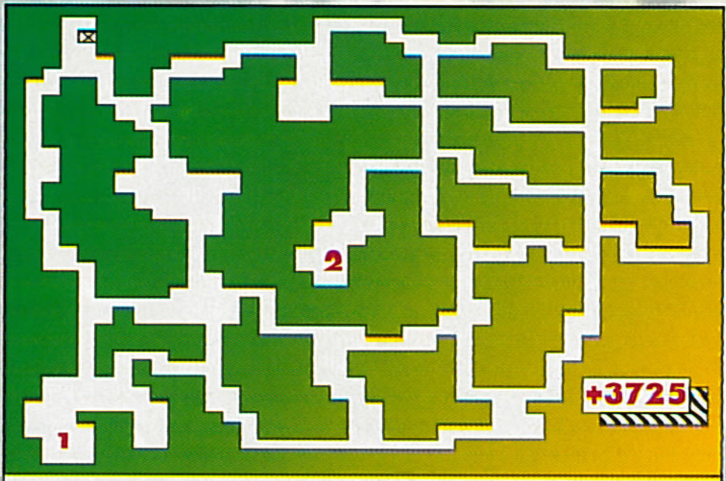
III - Futur ou passé, là est la question ?

Dans le théâtre, vous rencontrerez une personne, donnez-lui le médaillon (symbole de Silmarils), elle vous dira que la porte temporelle est accessible entre 2 et 3 heures du matin. Prenez la porte entre ces 2 heures, elle vous conduira dans une jungle en l'an - 4322.



⊠ **Porte Temporelle**
1 Epée +20
2 Chef de Tribu à tuer

Dans cette jungle, vous trouverez le premier cristal et vous devrez tuer le chef d'une tribu. Ces deux étapes accomplies, reprenez la porte temporelle. Sortez du théâtre et vous rencontrerez alors Alstar qui vous dira de vous rendre à la bibliothèque (dans la ville riche) et écoutez l'histoire du bibliothécaire. Retournez au théâtre et prenez à nouveau le passage temporel qui vous conduira dans une nouvelle jungle en l'an + 3725 (plan à nouveau fourni). Dans cette jungle, vous trouverez une épée vivante et un morceau de météorite (ne pas le vendre). Reprenez ensuite le passage.



⊠ **Porte Temporelle**
1 Cristal
2 Morceau de météor

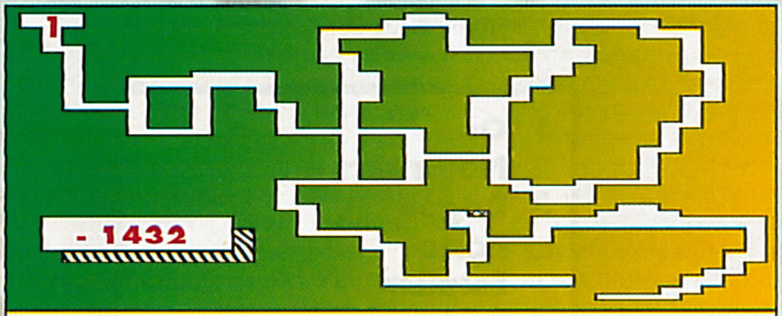
IV Dur, dur la montagne (hein Rominger)

Dans le présent, vous devez découvrir un passage non indiqué sur la carte se trouvant dans le quartier riche (il se situe au sud-est de ce quartier). Ce passage aboutit à un espace vert où se trouve un ancien morceau de météorite, posez votre morceau sur celui-ci. Apparaît alors un nouveau passage temporel.
Avant de prendre celui-ci, n'oubliez pas d'acheter des cordes et des manteaux en laine (les moins chers 5000 PO).



Voilà une solution qui devrait résorber les embouteillages !

Dans la montagne -1432 (plan fourni), allez déposer votre cristal sur la machine étrange dont vous a parlé le bibliothécaire, puis retournez dans le présent. On vous indiquera la présence d'une nouvelle porte temporelle dans le quartier nord-ouest des pauvres (sous la boussole).



⊠ **Porte Temporelle**
1 Machine

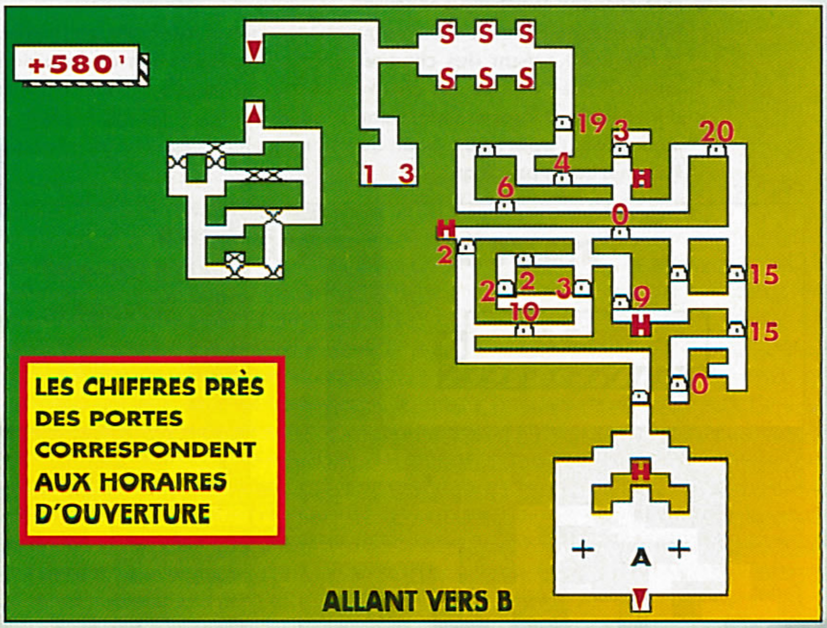
V La chaleur d'un bon feu

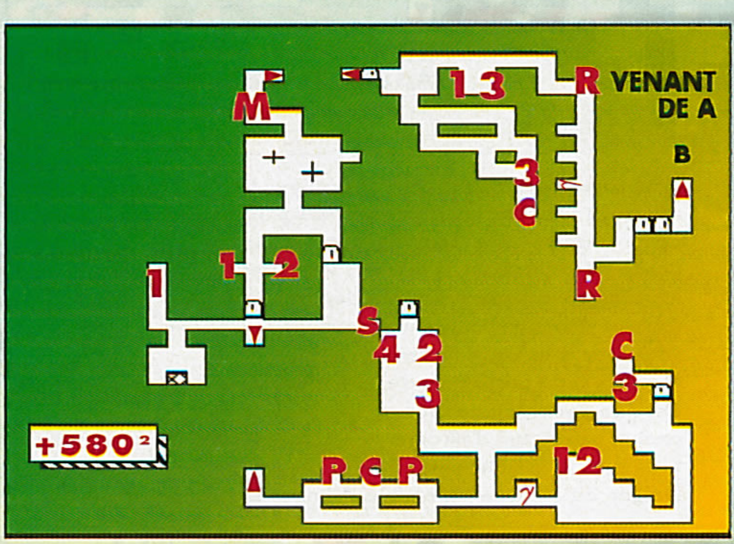
Prenez ce passage le matin, il vous télétransportera dans un donjon en + 580. Le but est de sauver Thyna des flammes (sans problème avec la carte fournie). Lorsque vous arriverez au niveau de la lave, mettez les cordes (sauvegardez !!). Vous verrez deux types de dalles, celles sans cercle et celles avec. Vous n'aurez droit d'appuyer sur les dalles avec un cercle que trois fois, sinon Thyna tombera dans la lave (cri). Une fois sauvée, vous devrez vous séparer de l'un de vos équipiers pour la prendre à vos côtés. Repartez ensuite à la porte temporelle située au début du niveau (super non, tout est à refaire !!). Après ce sauvetage, allez dans une auberge pour dormir. Pendant votre sommeil, Jon le magicien apparaîtra pour vous indiquer l'emplacement d'une maison (indiquée en blanc) contenant cinq costumes permettant d'aller au palais. De plus, la clé de cette maison se trouve en face, dans la fontaine (cliquez dessus...).

VI Une petite excursion en forêt puis à la montagne

Avant de rentrer dans le palais, vous devrez encore vous séparer de l'un de vos compagnons. Mettez vos costumes (mais gardez vos casques), puis devant Zoltar, retirez le casque de Thyna, puis prenez-le dans votre équipe. Retournez à la première porte temporelle (forêt -73), avancez et attendez que Zoltar et Thyna vous fassent leurs adieux. Dans le présent, le maître vous donne le deuxième cristal, vous devez enrôler deux nouveaux compagnons.
Allez au télétransporteur permettant d'aller dans la montagne - 1432 et déposez votre deuxième cristal sur la machine étrange. Revenez dans le présent puis reprenez de nouveau cette porte, elle vous emmènera dans une montagne + 2765, vous devrez trouver dans celle-ci une ceinture magique.

De retour dans la ville, mettez cette ceinture sur l'un de vos hommes et retournez à la première porte temporelle qui vous conduira dans une nouvelle forêt +50. Allez vers l'est puis vers le sud et trouvez une maison à l'extérieur de celle-ci. Il y aura le fils de Zoltar et sa femme. Il vous donnera alors la clé du dernier donjon et sa femme une protection contre le souffle du dragon.





LEGENDE POUR LE PLAN 580 ¹ ET 580 ²

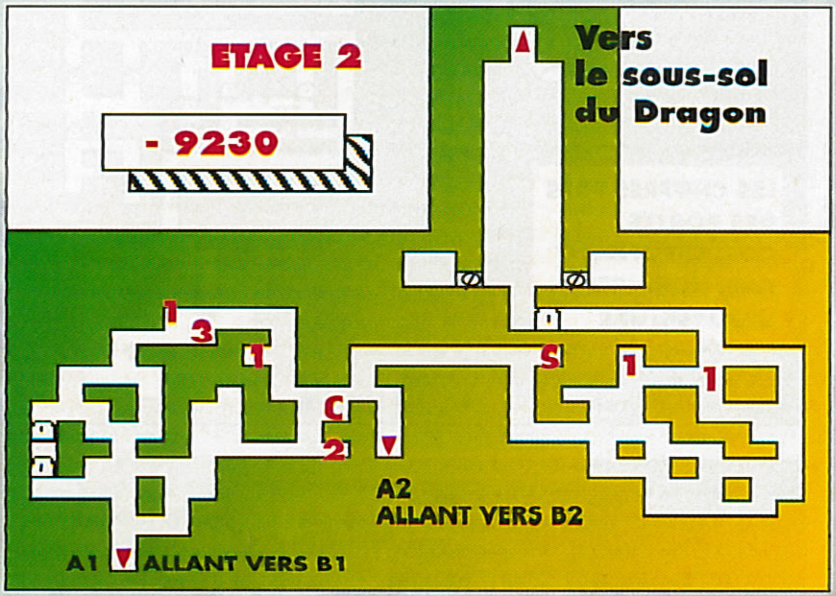
1	**Dague**	**+**	**Lumière aveuglante**
2	**Nourriture**	**▲**	**Escalier**
3	**Or**	**7**	**Levier**
4	**Flèches**	**X**	**Dalle**
C	**Clé**	**H**	**Horloge permettant d'avancer le temps**
P	**Pique**		**Porte**
R	**Pierre Roulante**	**n***	**Porte**
M	**Magicien**	⊠	**Porte temporelle**

* S'OUVRANT À L'HEURE

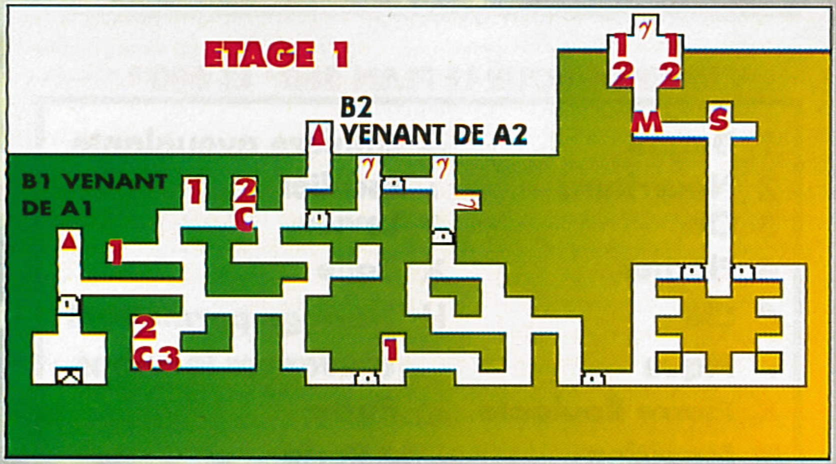
SOLUCE

VII Un peu de courage, c'est bientôt fini

Retournez au passage temporel sous la boussole après 12 h, il vous permettra de visiter le dernier donjon en -9230. Grâce au plan fourni de ce donjon, vous n'aurez aucun mal à atteindre et battre le dragon Silth. Le dernier donjon étant le plus difficile, nous vous conseillons de sauvegarder avant d'y pénétrer.
Pour plus de réussite dans votre quête, voici la méthode pour vaincre le magicien créant des chauves-souris : mettez-vous en face de lui, lorsqu'il crée une de ces chauves-souris, envoyez sur l'animal un sort d'inversion, il frappera alors son créateur et vous devrez répéter plusieurs fois l'opération pour que le magicien trépasse (si nécessaire Régénération psychique).



Vous serez alors bloqué par une porte en bois, le levier de cette porte se trouve au niveau inférieur, ici le seul passage pour atteindre ce levier est protégé par une statue lançant des flèches dans une longue ligne droite (cf. plan). Celle-ci tue tous vos hommes un par un. Pour passer le passage avec la statue, il faut déposer toutes vos armes et armures dans les niches (indiquées sur la carte) aux alentours (même celles que vous avez dans votre inventaire).
Une fois cette porte ouverte, elle vous conduira au niveau du dragon. Dans ce niveau, mettez vos cordes, et là, je vous laisse trouver le seul passage permettant d'affronter le dragon grâce aux dalles avec les cercles. Sans avoir préalablement utilisé votre éditeur hexadécimal, battre le Dragon est presque impossible. Admirez ensuite la page de fin.

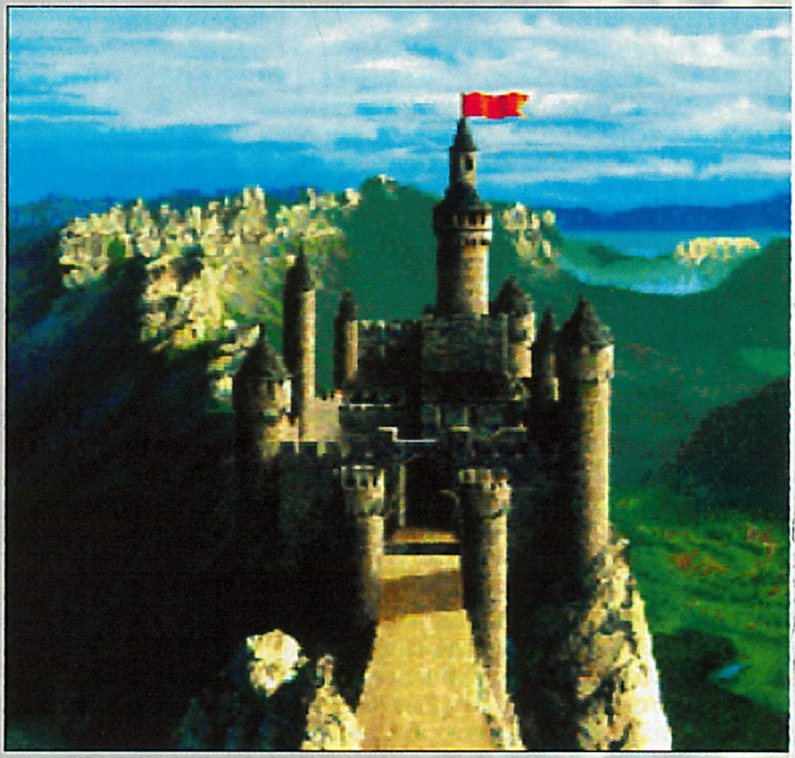


VIII Quelques conseils pratiques

Pour vous faire un maximum d'argent, n'hésitez pas à ramasser les champignons, les edelweiss, les peaux de léopards, puis revendez-les. Revendez les costumes pour rentrer au palais après avoir pris Zoltar dans votre équipe. De plus, vous pouvez revendre les manteaux pour la montagne après avoir déposé le deuxième cristal. Vous pouvez déposer votre argent à la banque, laissez-la fructifier pour en tirer quelques bénéfices.
Dans la forêt +50 et dans la jungle + 3725, vous trouverez deux épées (+ 20) très intéressantes. Avant d'aller dans les donjons, n'hésitez pas à acheter beaucoup d'ingrédients permettant de réaliser la régénération psychique, ainsi vous pourrez battre le magicien dans le premier donjon en + 580. Il est impossible de tuer, dans ce même donjon, les lumières aveuglantes mentionnées sur la carte.
Pour la régénération psychique, voici les doses nécessaires :
- 1 dose de Gui Séché
- 1 dose de Cervelle de Rat
- 1 dose d'Huile de Salamandre.

LEGENDE POUR LES ETAGES 1 ET 2

- 1 Or
- 2 Nourriture
- 3 Dague
- Porte
- Escalier
- γ Levier
- Ø Porte Secret
- C Clé
- M Magicien
- S Statue lançant flèches
- ☒ Porte temporelle



ISHAR 3

Si tout cela ne vous suffit pas, voici quelques patches et cheat-modes complémentaires :

Pour la vitalité : allez au secteur 1 et mettez 2710 de l'offset 275 à 284, ce qui vous fera 10000 points de vitalité (ne pas faire de régénération physique soit par une potion ou par un sort).
Pour l'expérience : allez au secteur 1 et mettez 270F de l'offset 265 à 274 ce qui fera 9999000.
Pour le niveau : allez au secteur 2 et mettez 64 de l'offse 58 à 62 ce, qui vous donnera 100 de niveau.
Pour la force, la constitution, l'agilité, l'intelligence et la sagesse : allez au secteur 2 et mettez 64 de l'offset 63 à 87, vous aurez alors 100.
Pour le psychisme et le physique : allez au secteur 2 et mettez 64 de l'offset 88 à 97.
Pour les caractéristiques (tir, armes à 1 main etc...) : allez au secteur 14 et mettez 169 et 198.
Pour la caractéristique Perception : allez au secteur 14 et mettez 64 de l'offset 352 à 356.

PERREUX Martial

Des cheat-modes d'Ishar 3 pour clavier Azerty :
- Appuyez simultanément sur : Ctrl + Alt + Z + placez le curseur de la souris à l'extrême gauche de l'écran + clic gauche, pour connaître vos coordonnées dans le jeu.
- Appuyez simultanément sur : Ctrl + Alt + W + placez le curseur de la souris à l'extrême gauche de l'écran + clic gauche, pour aller dans de nouvelles coordonnées. Il faut entrer les coordonnées Px et Py et la zone (tapez "Entrée" après chaque coordonnée). Après avoir entré la zone, tapez "Entrée", laissez charger l'ordinateur, puis faites un déplacement et vous voilà dans le lieu désiré.

Vincent PETIT





IANSOLO

MÉMOIRE ET DÉB

Le DOS, système d'exploitation de votre PC, souffre d'une conception préhistorique. En fixant arbitrairement la limite de la mémoire à 640 Ko (kilo-octets), les ingénieurs de Microsoft n'avaient pas prévu une évolution aussi rapide des technologies. Aujourd'hui, la mémoire de nos PC se chiffre en méga-octets, et pour pouvoir en faire bénéficier vos jeux il faut jongler avec les fichiers de configuration du système. Pas de panique, mettez un casque et suivez-nous pour un voyage d'exploration dans les contrées magiques de la mémoire. Tatatsouin !

La haine ! Vous venez juste d'installer un génial nouveau super jeu (même que dans Joy, y z'ont dit qu'il assurait la mort) et voilà que s'affiche à l'écran le fatidique "Not enough memory" qui vient briser net votre élan ludique. Pourtant, vous disposez de 4 Mo (méga-octets) de RAM, ce qui devrait être amplement suffisant. Oui, mais voilà, cette mémoire doit être correctement gérée par le système et vous devez également disposer d'un maximum de mémoire conventionnelle.

Des mémoires et des hommes

La mémoire conventionnelle désigne les premiers 640 Ko du système et nombre de jeux sont très friands de cette mémoire de base. C'est aussi dans cette mémoire que se chargent par défaut les programmes résidents (TSR) et autres pilotes de périphériques (souris, clavier français, CD-Rom...). Entre 640 et 1 024 Ko se trouve le territoire de la mémoire supérieure et des UMB (Upper Memory Blocks). Depuis la version 5 du DOS, il est possible de charger les programmes résidents en mémoire supérieure afin de libérer de la mémoire conventionnelle. Au-delà des premiers 1 024 Ko, on parle de mémoire étendue. Pour tirer parti de cette vaste mémoire, il existe plusieurs gestionnaires comme HIMEM et EMM386.

Pour modifier la configuration mémoire de votre machine, vous devez éditer deux sympathiques petits fichiers : CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT qui sont lancés par le système au démarrage. Ces fichiers sont situés au premier niveau de l'arborescence du disque dur et peuvent être modifiés avec Edit : tapez "EDIT CONFIG.SYS". Attention, avant de vous lancer dans ces opérations délicates, faites une copie de sauvegarde des deux fichiers concernés et préparez une disquette de démarrage (voir encadré). Lors de l'édition des fichiers, il suffit de placer REM au début d'une ligne pour supprimer temporairement l'exécution d'une commande.

Les paramètres définis dans le fichier CONFIG.SYS concernent principalement la gestion de la mémoire.

. HIMEM.SYS doit être chargé avant tous les autres pilotes ayant trait à la configuration de la mémoire. C'est lui qui donne accès à la mémoire étendue au-delà de 1 024 Ko.

. EMM386.EXE permet d'émuler de la mémoire dite paginée (parce qu'adressée par pages) au sein de la mémoire étendue. EMM386 ne gérant par défaut que la mémoire paginée, une option peut suivre cette commande : RAM ouvre aussi bien la mémoire étendue que paginée, NOEMS ne donne accès qu'à la mémoire supérieure .

. DOS=HIGH demande à DOS de se charger en mémoire haute (HMA), un segment de 64 Ko juste au-delà des 1 024 Ko, ce qui permet de libérer pas mal de mémoire conventionnelle.

. DOS=UMB permet de charger les programmes résidents en mémoire supérieure. Pour ce faire, on utilise la commande DEVICEHIGH= au lieu de DEVICE= (suivi du chemin et du nom du TSR). Là aussi, c'est autant de mémoire conventionnelle de gagné !

Exemple de CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=SMARTDRV.EXE 2048

¤ *SmartDrive est un gestionnaire de mémoire cache qui permet d'accélérer les accès au disque dur. À la différence des buffers, il permet d'économiser de la mémoire conventionnelle car il peut être chargé en mémoire supérieure. Utilisez l'option DOUBLE_BUFFER si vous utilisez un disque dur SCSI.*

¤ *D'autres gestionnaires peuvent être chargés ici, en fonction de votre configuration (CD-Rom par exemple).*

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P

¤ *Cette commande indique le fichier de commande du DOS. Vous pouvez utiliser d'autres SHELL, comme Norton DOS.*

FILES=20

¤ *Détermine le nombre de fichiers que le DOS peut ouvrir simultanément. Chaque fichier ne consommant que 60 octets, c'est relativement négligeable.*

BUFFERS=10

¤ *Cette valeur est suffisante si vous utilisez Smartdrive.*

COUNTRY=033,,C:\DOS\COUNTRY.SYS

Le fichier AUTOEXEC.BAT ne sert pas à configurer la mémoire, mais permet de charger les programmes résidents. Si vous avez déclaré la mémoire supérieure, vous pourrez les y fourrer avec la commande LH. Votre AUTOEXEC.BAT comprend en outre les lignes propres à votre configuration (carte sonore, CD-Rom).

Exemple de AUTOEXEC.BAT

PATH C:\DOS; C:\WINDOWS

¤ *Cette commande permet d'indiquer au DOS les chemins d'accès aux programmes que vous utilisez souvent.*

LH KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS

¤ *Permet de charger le clavier en version française.*

LH C:\DOS\MOUSE

¤ *Installe le gestionnaire de souris en mémoire supérieure.*

PROMPT PG

¤ *Détermine l'invite du DOS (ce qu'affiche le DOS au début de la ligne quand il attend une commande).*

OIRES

Après avoir défriché à la machette les fichiers de démarrage, vous voudriez bien savoir comment se répartit la mémoire de votre PC. Tapez à l'invite du DOS : "mem/c /p". Un tableau s'affichera indiquant la mémoire disponible (conventionnelle, étendue, paginée, supérieure) et les programmes résidents, leur taille, dans quelle type de mémoire ils sont chargés. Comment libérer de la mémoire conventionnelle ? Une fois DOS chargé en mémoire haute, il ne vous reste plus qu'à essayer de faire tenir le plus de programmes résidents en mémoire supérieure. La mémoire supérieure étant découpée en UMB, sortes de casiers de tailles différentes, il faut s'y reprendre à plusieurs fois pour trouver le meilleur ordre de chargement des programmes résidents. Éditez le fichier AUTOEXEC.BAT (et CONFIG.SYS pour les pilotes ayant une extension .sys) et changez l'ordre des lignes commençant par LH pour que les TSR les plus gros se chargent en premier. Certains TSR (clavier, souris) peuvent être chargés indifféremment à partir du CONFIG.SYS ou de l'AUTOEXEC.BAT. Essayez les différentes possibilités.

Créer une disquette de démarrage

Avant de modifier quoi que ce soit dans les fichiers de démarrage, il est judicieux de créer une "disquette de boot". Insérez une disquette vierge et tapez "FORMAT A: /S" (pour le lecteur A). Le paramètre S (comme système) permet de transférer sur la disquette les fichiers nécessaires au démarrage du système. Vous pouvez également créer sur la disquette un fichier AUTOEXEC.BAT minimal, pour disposer de la souris et du clavier français:

```
PATH=C:\DOS
PROMPT $P$G
KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
C:\DOS\MOUSE
```

(si votre pilote de souris se trouve dans \DOS).
Dorénavant, si votre PC plante au démarrage, insérez la disquette de boot avant de redémarrer.

CONFIG.SYS POUR CONFIGURATION MULTIPLE

```
¤ Déclaration des éléments du menu multiple :
[MENU]
MENUITEM=NORMALE, Normale
MENUITEM=EMS, Mémoire paginée
MENUITEM=SANSEMS, Sans mémoire paginée
MENUITEM=SANSEMM, Sans EMM386
MENUITEM=MINIMAL, Config minimale
¤ Choix des couleurs du texte et du fond :
menucolor=15,1
¤ Choix de la configuration par défaut et de la temporisation :
menudefault=NORMALE,5.

[COMMON]
¤ Les commandes suivantes sont communes à toutes les configurations :
COUNTRY=033,850,C:\DOS\COUNTRY.SYS
BUFFERS=10,0
FILES=20
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P

[NORMALE]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 ram
¤ Valeur pour 4 Mo de mémoire.:
DOS=UMB
DOS=HIGH

[EMS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE ram
DOS=UMB
DOS=HIGH

[SANSEMS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DOS=UMB
DOS=HIGH

[SANSEMM]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH

[MINIMAL]
```

AUTOEXEC.BAT POUR CONFIGURATION MULTIPLE

```
@ECHO OFF
¤ Demande au DOS de ne pas afficher les commandes à l'écran (c'est plus joli) :
PROMPT $P$G
SET SOUND=C:\SB
SET BLASTER=A220 I7 D1
¤ Exemple pour une carte SoundBlaster: à remplacer par les commandes correspondant à votre propre carte son :
PATH C:\DOS;C:\WINDOWS

GOTO %CONFIG%

:NORMALE
LH C:\DOS\KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\DOS\MOUSE
CLS
GOTO FIN

:EMS
LH C:\DOS\KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\DOS\MOUSE
CLS
GOTO FIN

:SANSEMS
LH C:\DOS\KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\DOS\MOUSE
CLS
GOTO FIN

:SANSEMM
C:\DOS\KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
C:\DOS\MOUSE
CLS
GOTO FIN

:MINIMAL
KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
C:\DOS\MOUSE
CLS
GOTO FIN

:FIN
¤ Vous pouvez rajouter ici des commandes propres à votre système.
```

Les configs multiples

Tous les jeux n'ont pas les mêmes exigences en matière de mémoire. Certains (fonctionnant avec DOS/4GW) se débrouillent comme des grands avec la mémoire étendue, alors que d'autres réclament de la mémoire paginée ou refusent de tourner sans 600 Ko de mémoire conventionnelle. Heureusement, depuis la version 6 du DOS, on peut créer des configurations multiples. Au lancement, un menu permet de choisir parmi des configurations mémoire type correspondant aux principaux cas de figure. Dans la plupart des cas, il suffit de consulter la notice d'installation du jeu pour connaître la configuration optimale.
Nous vous livrons ici un exemple de configuration multiple que vous pourrez modifier pour l'adapter à votre système.

Et voili ! Au démarrage du PC, vous allez voir apparaître un menu donnant accès aux différentes configurations mémoire. Utilisez les flèches pour sélectionner l'option qui vous convient (ou appuyez sur le numéro correspondant) et pressez Enter. Si vous ne réagissez pas au bout de 5 secondes, le système démarre par défaut en configuration NORMALE.
Un petit truc si vous avez créé pour chacun de vos jeux un fichier batch (fichier avec extension .bat permettant d'automatiser le lancement d'un programme) : éditez le menu du CONFIG.SYS et placez sur chaque configuration les noms des jeux ou batchs correspondants. Au démarrage, vous saurez immédiatement quelle configuration choisir en fonction du jeu convoité. ■

OLIVIER PREZEAU

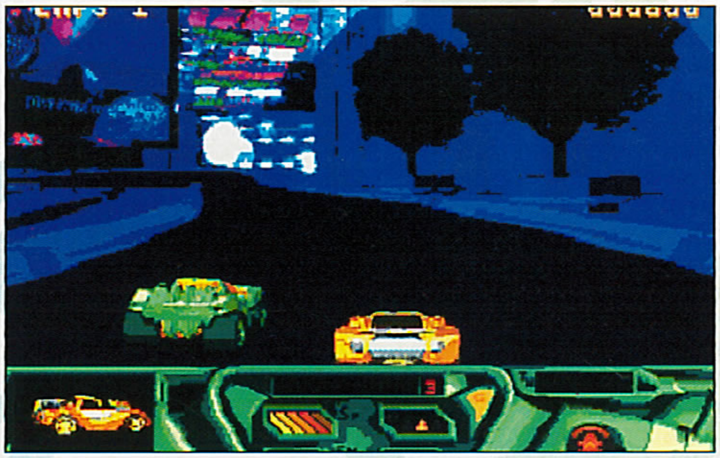
Consolez-vous...

Après une rentrée difficile et studieuse, vous avez du mal à vous concentrer. Heureusement, vos amies les consoles sont là pour vous décontracter les neurones, faute de vous reposer les doigts. Ce mois-ci, la tendance est gore...

DE DROLES D'ADAPTATION MICROS !

Vous connaissez tous les jeux comme Megarace et Rebel Assault sur CD-Rom PC. Considérés comme de superbes produits (et conçus spécialement pour ce support), ils viennent d'être adaptés sur Mega-CD. Alors de longs discours ne sont pas nécessaires pour prouver que la Megadrive a du souci à se faire face à vos 486 chéris, il suffit d'admirer les clichés de ces deux jeux.

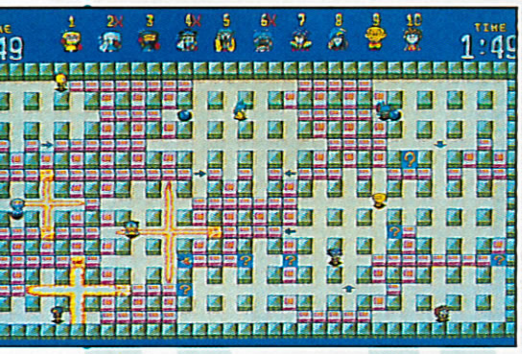
Avouez que cette conversion à la moulinette méritait d'exister et que tout possesseur de Mega-CD peut se tranquilliser de pouvoir maintenant posséder les mêmes jeux que sur PC, ça c'est sûr ! En tout cas, un grand merci à JVC (distribué par Virgin) et Cryo qui nous ont fait bien rire sur ce coup (NDLR : Il faut avouer qu'il était difficile de faire mieux sur une telle machine).



MEGA-RACE



REBEL ASSAULT



JOUER À DIX À BOMBERMAN ?

Sorti d'abord sur la console PC Engine de NEC sous le nom de Bomberman puis sous le nom de Dyna Blaster sur micros, ce jeu a conquis tous les joueurs de jeux vidéo grâce à sa possibilité de jouer à quatre simultanément sur un même écran.

Les versions se sont multipliées sur de nombreux formats, mais on vient d'atteindre un maximum pendant l'été au Japon. Les possesseurs de PC japonais et de télé 16/9e peuvent désormais jouer à une version spéciale de Bomberman pouvant être jouée à dix joueurs simultanément. Regardez le cliché, c'est impressionnant.

ACCESSOIRE DU MOIS "NES HAND FREE"

L'accessoire du mois n'en est pas vraiment un, il s'agit plutôt d'un grand pas dans le monde des jeux vidéo. Certains handicapés vont en effet pouvoir jouer sur NES grâce au dispositif conçu pour jouer sans utiliser les mains. Le système Hands Free présente toutes les fonctions d'une manette NES standard. Les boutons sont simplement remplacés par un tube d'aspiration et de refoulement, il se porte sur la poitrine et se fixe à l'aide d'une sangle réglable. Une très bonne idée de Nintendo. (Coût de l'opération : 990 F. Pour tous renseignements : Nintendo France, Service Mécénat, (1) 34.30.35.47).



Telex...Telex...

32 BITS... 3 COULEURS

Nintendo prépare une console 32 bits pour le printemps 1995. Attention, il s'agirait d'un casque de réalité virtuelle dans lequel on insérerait des cartouches et qui proposerait des jeux en... trois couleurs (si, si !). Le premier engin de réalité virtuelle grand public d'après Nintendo...

JURASSIC GAME

Steven Spielberg vient de signer un contrat de collaboration avec Knowledge Adventure, une société de jeux vidéo américaine. On chuchote que Spielberg, depuis qu'il a accordé les licences d'"Indiana Jones" et de "Jurassic Park", aurait vraiment envie de se lancer dans le jeu vidéo (comme son grand pote Georges, vous savez, de Lucas Art).

INEVITABLE JORDAN

Après l'arrivée de Shaquil O'Neil, la star de la NBA, dans un beat-them-up (Shaq Fu chez Electronic Arts, Delphine, Océan, rien que ça !), c'est au tour de l'inévitable Jordan d'apparaître dans un jeu vidéo. Il s'agit d'un jeu de plates-formes dont l'arme est le ballon (chez Electronic Arts).

HIT DE NOËL

La prochaine œuvre de David Perry (Aladdin) se nomme Earthworld Jim et a été créée au sein de sa nouvelle compagnie, Shiny Entertainment. Le jeu est tellement réussi qu'il a été racheté par Virgin, que Perry avait pourtant quitté en plein développement du Livre de la Jungle. Un vrai cartoon interactif bourré d'action et d'humour. Le hit de Noël sur 16 bits.

QUAND JE SERAI GRAND

Selon les étudiants en école de commerce japonais, les dix premières entreprises dans lesquelles ils rêveraient de travailler sont : Namco, Nihon Tourist (voyages), JTB (voyages), la Banque du Japon, Tokyo Kanko (voyages), NTT Data, NTT Software, Sega, Sony, Nintendo, Konami. Ça fait cinq entreprises de jeux vidéo sur dix.

BIEN JOUÉ

Au Japon et contre toute attente, Warioland (Super Marioland 3) a battu tous les records en matière de ventes de jeux vidéo.
Sans campagne publicitaire, ses ventes ont dépassé les 3,5 millions d'unités.

LA NOUVELLE CONSOLE DU MOIS

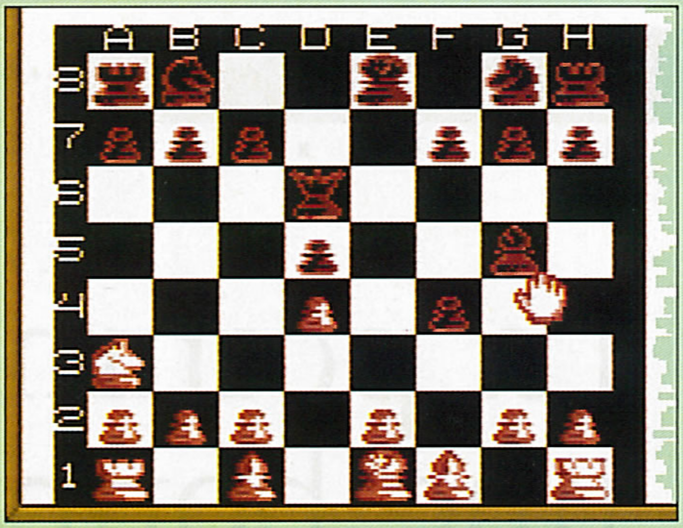


On continue dans le monde Sega avec un adaptateur 32 bits pour la Megadrive dont le rôle est double mondialement.
Au Japon, son but est de venir étoffer la nouvelle gamme basée sur la Megadrive (qui prend la place de la Master System).
Aux États-Unis et surtout en Europe, la Megadrive 32 fera patienter les "Sega-maniaques" qui ne rêvent plus que de la Sega-Saturn. Contrairement à sa grande sœur, la Megadrive 32 ne propose qu'un seul processeur 32 bits SH32 d'Hitachi. Il s'agit d'un adaptateur que l'on place entre la cartouche et la console.
Les capacités de la Megadrive se décuplent alors, et couleurs et vitesse deviennent réalité sur une console se faisant vieille.
Les jeux prévus sont Virtua Racing Deluxe, Baret Fighters (combats spatiaux en 3D), Shadow of Atlantis (aventure), Star Wars Arcade, Metal Head (combats urbains de robots en 3D), Doom.









LE JEU GAME BOY DU MOIS
THE NEW CHESSMASTER

Inutile de vous présenter ce hit de la simulation d'échecs sur micro. Tout le monde se rappelle de la célèbre phrase digitalisée "Software Toolworks presents..." et les "Ooops, you got me" quand on prend une pièce de l'adversaire.
Cette fois, Hi Tech a eu la bonne idée d'adapter ce jeu sur Game Boy. Vous allez pouvoir jouer aux échecs dans le métro ou n'importe où sans avoir à emporter votre big tower (ou sans avoir à trouver un partenaire humain). La conversion est excellente, malgré la taille mémoire restreinte de la petite portable. Et je peux vous dire que venir à bout des quatorze degrés de réflexion de la machine n'est pas une mince affaire. On retrouve toutes les options de la version originale avec les aides, les replay, le résumé des coups précédents, etc.
Une cartouche à posséder pour découvrir, s'améliorer ou simplement s'amuser.

LE JEU DU MOIS : SUR MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO
MORTAL KOMBAT II : GORE

Mortal Kombat était le jeu d'arcade de tous les records (dépassant ceux de Street Fighter II). Sa suite a dépassé les exploits les plus fous des dingues des salles d'arcade.
Les deux versions 16 bits sont sorties à la rentrée et font l'événement puisque aucune censure n'a été tentée par Nintendo et Sega. En fait, MK II sur console est un véritable paradoxe lorsqu'on connaît la rigueur de la réglementation sur la violence dans les jeux vidéo.
Jusqu'à présent le cahier des charges était respecté et il était impossible de trouver la moindre goutte de sang rouge dans un jeu Super Nintendo. Et là, on passe du tout au tout avec du sang en gerbe, des bras arrachés et l'ultra-violence du jeu original !
Autre point fort du jeu : 57 coups spéciaux différents sont proposés avec moultes combinaisons de curseurs et de boutons. Troisième intérêt : les Fatalities, les Friendship, les Babalities et les personnages cachés de la version arcade sont présents dans les cartouches Megadrive et Super Nintendo.
Pour ceux qui débarquent, sachez qu'une Fatalitie consiste à "terminer" un adversaire mal en point en réalisant une combinaison spéciale gore. Si vous ne possédez pas un Street Fighter II, jetez-vous sur MK II et trouvez un deuxième joueur, ça crée des liens.







Notre confrère Joypad, dans son n°34, vous donne tous les coups spéciaux dans un superbe dossier de 16 pages.

MIC DAX

La pomme n'est plus une bonne poire.

Si le rythme de sortie des jeux sur Mac est très loin d'approcher celui que connaissent les utilisateurs de PC, il commence néanmoins à croître tout doucement. Quand il sortait un jeu par trimestre, la question de savoir si on le prenait ou non ne se posait pas. Aujourd'hui, avec la multiplication des jeux, une sélection s'impose et c'est pour cette raison que nous vous donnons rendez-vous tous les mois, avec, en plus de ces conseils d'achat, quelques astuces inédites pour tricher sans complexe.

1994 se finira bien...

Le dernier ECTS de Londres, grand salon européen du jeu vidéo (voir reportage dans ce numéro), a permis de confirmer la tendance évoquée ici-même le mois dernier: les éditeurs lorgnent du côté du Mac. Ça ne reste qu'une tendance, elle peut rapidement évoluer vers le meilleur comme le pire, au gré des chiffres de ventes. En attendant, vous le découvrirez en fin de cette rubrique, le nombre de jeux annoncés sur Mac pour la fin d'année est impressionnant, comparé à ce que nous connaissions il y a encore un an. Espérons toutefois que tous ces titres seront sérieusement distribués en France, il y a encore beaucoup à faire de ce côté.

Inutile de sombrer dans un enthousiasme confinant à la naïveté ou au fanatisme aveugle, il existe encore une majorité d'éditeurs perplexes, voire franchement réticents, vis-à-vis du Mac. Mais comme il sera extrêmement difficile de faire pression sur eux en boycottant leurs jeux :-(, il ne reste plus qu'à espérer que la commercialisation des nouveaux modèles (le LC630 en particulier) et la baisse des prix annoncée dernièrement sauront les convaincre, la communauté Apple grandit et elle a bien envie de jouer!

Ben tiens, on va se gêner. Rendez-vous le mois prochain: le jeu Mac, c'est ici!

DE L'OR GRACE AUX PIRATES...

Deux mois après la sortie du jeu Pirates Gold de Microprose, voici la version sur CD-Rom. On a beau vouer un culte à Sid Meier, l'auteur génial de Pirates-tout-court, il y a des limites. Le CD n'offre que quelques musiques supplémentaires, pas de quoi casser trois pattes à un canard. Le plus "drôle", c'est que la protection n'a pas été supprimée, il faut plonger dans la doc à chaque nouvelle partie. Cela s'explique par le faible volume occupé (55 Mo sur plus de 500). Et le remplir de trucs intéressants, ça n'aurait pas été une bien meilleure garantie contre la copie? Cela dit, le jeu lui-même reste un assez bon divertissement.



SALON

Apple Expo 94 se tenant en même temps que le bouclage de Joystick (Apple France l'a fait exprès, une vieille affaire de mulet du beau-frère d'un cousin), nous ne pourrons vous en parler qu'en dernière minute dans les News en début de magazine.

TRIBUNE

*Notre serveur 3615 JOYSTICK accueille depuis plusieurs mois un contingent fort honorable d'utilisateurs Mac. Rejoignez-les, ambiance sympa garantie! Motclé "*MAC".*

CONFÉRENCES

Si vous disposez d'un modem rapide et si vous êtes en Région Parisienne, branchez-vous sur un BBS 100% Mac, c'est Ellis, c'est pas cher et c'est au 43 • 33 • 15 • 47.

BACK TO KATMANDU

Après ceux de Peter Gabriel, de David Bowie, des Residents puis de Prince, voici un nouveau CD musical sur Mac, et ça n'est que justice qu'il sorte sur la machine de Wozniak puisqu'il est consacré au festival mythique des beatniks, Woodstock. Si vous n'étiez pas au courant (comment avez-vous fait?!), je vous l'apprends, le monde entier a fêté le vingt-cinquième anniversaire de Woodstock, la commémoration atteignant son paroxysme lors d'un concert organisé cet été au même endroit avec quelques-unes des vedettes de l'époque. Ce CD, quant à lui, retrace l'histoire du concert original sous forme de documents sonores, d'animations Quicktime, de biographies et de discographies, de revue de presse et de divers témoignages "d'anges vagabonds" ou de voisins. Ça sent le pétard (mouillé), les baignades à poil (youkaïdi, youkaïda) dans la rivière ou dans la boue, le LSD, le thé au jasmin et toute cette sorte de choses. Le tout est bien foutu, avec une chouette interface et des documents super cools. Maintenant, bon, c'est bizarre, personnellement je ne suis pas un fana du genre mais aucun de ceux qui sont connus pour y avoir été (Hendrix, Cocker et d'autres) n'est présent sur le CD. Ah speed, pas cool! Je vous laisse, j'ai mon K-Way orange à repasser et mes clochettes à faire briller. Paix et amour, hare rama, ding ding.

Du sang, de la sueur et des armes

ACTION !

Sensory Overload

Nous vous l'annoncions le mois dernier, nous avons reçu le jeu Sensory Overload, un lointain cousin du mythique Doom sur PC. Un autre clône devrait arriver prochainement sur Mac, il s'agira de Marathon de Bungie Software, les auteurs de Pathways into Darkness chroniqué dans le dernier numéro.

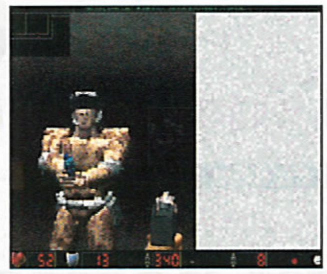
Cela dit, Sensory Overload est déjà largement satisfaisant, on a de quoi s'amuser pour un petit bout de temps. Ici, l'objectif n'est pas d'empiler des briques pour en faire des lignes, ça n'est pas vraiment ça. C'est beaucoup plus simple: tuer sans se faire tuer. Le terrain de jeu est un gigantesque labyrinthe en 3D sur plusieurs niveaux, composé de centaines de salles et de passages dont certains exigent un laissez-passer. C'est très long, on s'y perd facilement, on a vite fait de tourner en rond quand on ne consulte pas sa carte et c'est surtout bourré d'ennemis franchement dégueulasses. Pas moyen de discuter, ils vous tirent dessus, un point c'est tout.

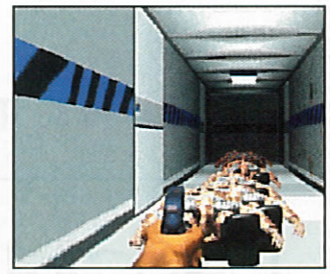
Pour réagir, vous trouverez au cours de votre petite promenade des armes de plus en plus efficaces: colt, mitraillette uzzi, fusil à plasma, grenades, shurikens, etc. Des accessoires parsemés dans quelques salles vous faciliteront aussi la tâche: talkie-walkie pour rester en contact avec vos supérieurs, fusées éclairantes, radar, détecteur de présence... Toute une panoplie qui, peu à peu, vous donnera de plus en plus d'assurance.

Techniquement, c'est carrément superbe sur les machines haut de gamme (sur PowerMac, c'est à tomber par terre), mais les configurations plus modestes n'ont pas été oubliées; il est possible de régler le détail de réalisme, la taille de la fenêtre de jeu (inutile de vouloir du plein écran sur un LC, ça rame déjà sur un FX) ou de supprimer certains graphismes. Mieux encore, quand il est nécessaire d'afficher un objet complexe, les détails des éléments en second plan sont réduits au strict minimum.

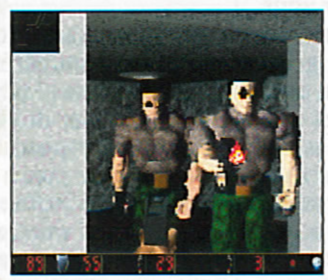
Un jeu, a priori, c'est fait pour se détendre. Or celui-ci présente un défaut agaçant, mais alors vraiment super énervant, c'est le temps de chargement d'un niveau. C'est d'une lenteur extrême et difficilement justifiable, d'autres jeux du genre et autrement plus gros n'imposent pas un telle attente. C'est bien beau de développer son propre algorithme de décompression, mais à quoi bon réinventer la roue si c'est pour la faire triangulaire, mhh? D'autant que la mort du joueur le mène tout droit vers deux écrans que les graphistes pourront fièrement présenter au championnat des écrans les plus laids de l'Histoire de l'humanité. À force, c'est plus que pénible, l'intensité du jeu lui-même vous mettant déjà les nerfs en pelote, vous n'aviez pas besoin de ça. On regrettera aussi un scénario un peu faiblard par rapport à celui de Pathways Into Darkness (un vrai délice!). Autre petit reproche, le manque de repères dans les labyrinthes, de noms pour les niveaux, etc.

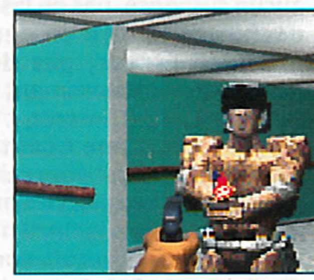
Ces détails mis à part, SO est propulsé derechef parmi les meilleurs jeux sur Mac, sans égaler les jeux similaires sur PC. SO exige parfois d'élaborer de véritables stratégies pour déjouer les pièges et les tactiques des ennemis, et c'est là l'un des points forts du jeu, on n'enchaîne pas systématiquement les mêmes opérations. Pour peu que vous vous preniez au jeu (tout est fait pour), vous y passerez des jours et des nuits, promis juré!



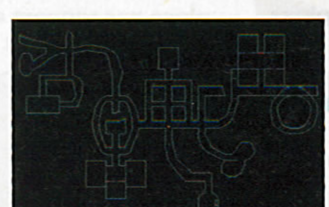




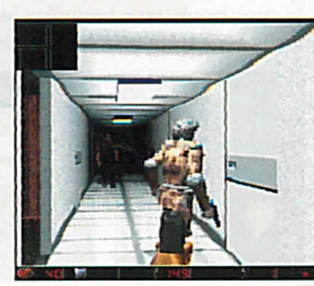








Un niveau parmi tant d'autres...



Mi-jeu, mi-show, 100% beau.

CD-ROM

Un Gadget nécessaire.

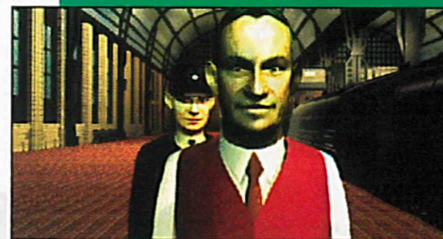
Les auteurs japonais du jeu L-Zone reviennent avec Gadget, édité par Synergy et distribué en France par Euro-CD. Gadget relève du même principe de jeu que son prédécesseur L-Zone, le joueur ne peut pas perdre, il peut au pire lui arriver de rester bloqué quelques minutes au même endroit à chercher l'issue qui le fera passer à la suite.

Mais alors, quel intérêt peut-on trouver à un jeu qui n'en est pas un, où il n'y a aucun suspense, pas de laser vous déchirant la tête en deux à la moindre erreur, pas de gros monstre vous assommant au premier faux pas? L'intérêt, c'est que Gadget est d'une beauté avec laquelle seul Myst pourrait rivaliser. On en prend plein les mirettes, du début jusqu'à la fin, il n'y a pas un seul écran qui soit décevant, d'autant que de très nombreuses animations Quicktime (là où il n'y en avait que quelques-unes seulement dans Myst) viennent compléter le tableau et donnent à votre aventure un réalisme saisissant.

Ne vous attendez pas à jouer à un nouveau Myst; on l'a dit, il est impossible de (se) perdre et l'énigme n'est pas des plus difficiles à résoudre, vous progresserez rapidement. Il faut voir Gadget comme un agréable mixage entre jeu et spectacle. Vous êtes plongé dans une histoire abracadabrante qui prend corps peu à peu et qui finira par vous absorber totalement. Les personnages que vous rencontrez se sont donnés le mot pour vous brouiller les pistes, vous ne savez pas qui croire et les informations que l'on vous confie sont et contradictoires et irréalistes. Après quelques doutes, vous rentrerez franchement dans l'intrigue, les rencontres se feront moins déconcertantes (le vieux poète est-il clairvoyant, le fou l'est-il vraiment tant que ça, le policier est-il autant policier que je m'appelle Roberto, qu'ai-je donc fait pour mériter de croiser tous ces flippés?) et vous entraîneront dans de longs voyages en train ou en aéroplane, ou bien dans des visions prémonitoires.

L'ambiance (qui rappelle par certains côtés "la Guerre des Mondes" d'HG Welles) est soutenue par des bruitages et des musiques impeccables, Gadget n'a pas à rougir face à Myst, vous êtes réellement immergé dans le jeu qui devrait vous passionner pendant quelques heures. Une fois que vous l'aurez fini, Gadget est tellement beau que vous devriez pouvoir prendre plaisir à le redécouvrir un peu plus tard et à chercher des écrans inexplorés (seul petit défaut, il est impossible d'interrompre les animations).

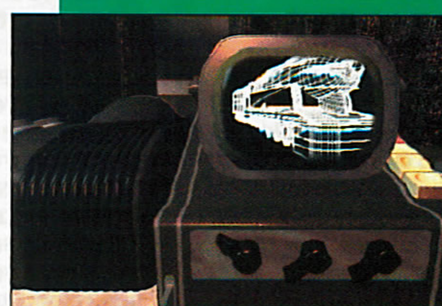
Gadget est accessible à tous et ne nécessite pas une grande connaissance de l'anglais, seules certaines séquences sonores (radio, téléphone) n'étant pas sous-titrées. Perplexe au moment de lancer le jeu, j'ai été totalement convaincu par la suite en ayant pour finir beaucoup de mal à le lâcher. Encore un jeu qui, comme Myst, Iron Helix ou Hell-cab, ne nous donne aucun complexe par rapport aux productions sur PC. Vivement le prochain!



Quand je vous disais qu'on croisait des cinglés... Vous avez vu ce regard de dément?



Raterez-vous la mission dont vous ignorez tout? Ça ne va pas être du gâteau et le temps presse!



Un terminal sur lequel vous voyez l'un des objets 3D du jeu. Un même boulot sert deux fois.



Ça ne vous rappelle rien, cet engin? Non? Pourtant, ça me disait quelque chose...



Transformation... Goldorak, go! Ça, pour voir du pays, vous allez en voir...



Revoilà le maboul de tout à l'heure. Laissons-les, lui et France-Infos.









À QUAND LA VF?
RETURN TO ZORK

Infocom s'est fait connaître il y a près de 10 ans par ses jeux d'aventure textuels (sans aucun graphisme), les accros partaient en Belgique acheter Burocracy ou Zork introuvables en France. Aujourd'hui, les jeux sont graphiques et largement distribués. Le jeu Return to Zork vient d'être adapté sur Mac CD-Rom (si ce n'est déjà fait, il faudra bien que vous y passiez, vous verrez que vous aimerez...), c'est un très long jeu d'aventure d'une durée de vie assez exceptionnelle aujourd'hui. En raison de sa difficulté et de l'absence pour le moment d'une version française, il est à déconseiller aux débutants. Le scénario compense heureusement des graphismes décevants pour un Mac et une interface de l'ordre du nanisme sur un écran 14 pouces. Curieusement, tout comme Pirates Gold CD, RTZ comporte un système de protection, au détriment du joueur forcément honnête, le jeu étant difficilement copiable vu les 400 Mo (et c'est tout à l'honneur d'Infocom) qu'il représente. Par ailleurs, nous ne pouvons pas vous passer d'écran, le jeu empêchant toute capture. Nous voilà bien embêtés, dans de beaux draps que nous sommes...

GOBLINS 3
LA SÉRIE PAS TRISTE!

Coktel achève ici l'adaptation sur Mac de sa célèbre trilogie, vous dirigez cette fois un petit journaliste et son perroquet à qui il arrive bien des malheurs.



Encore une fois, c'est désopilant, les animations sont tordantes, c'est du Tex Avery Par Ordinateur. Là encore, il est impossible de perdre, les héros ne disparaissent jamais, il suffit ("facile à dire!") de deviner quelles sont les actions à effectuer pour se sortir de chacun des tableaux. Ce qui permet de profiter à volonté de tous les gags imaginés par les concepteurs: par exemple, quand Blount se prend un coup de massue sur la tête, une clochette apparaît et l'anti-héros avale quelques comprimés d'aspirine en vous regardant d'un air accusateur, vous lui avez fait faire n'importe quoi... À hurler! La difficulté du jeu est bien dosée dans la mesure où le débutant a droit à 5 jokers dont pourra se passer l'expert.





ASTUCES

• REBEL ASSAULT •
Attention, ce cheat-mode tue tout l'intérêt du jeu: dans le menu Game Options, allez cliquer trois fois entre les boutons "Shutdown App" et "Rapid Fire", en appuyant simultanément sur Shift, Ctrl, Alt et Pomme. En cours de jeu, appuyez sur Escape pour passer au niveau supérieur, ou de 1 à 9 et de A à F pour y accéder directement.

• 8 BALL DELUXE •
Faites une copie du fichier Eight Ball Deluxe 1.xx puis éditez-le sous Resedit: sélectionnez "CODE" puis "CODE 5", allez dans "open using hex editor", lancez Find Offset, placez-vous à l'offset 3EEA et remplacez 66 1C par 60 1C. Vous voilà avec des balles infinies!

• CIVILIZATION •
Même procédure que précédemment sur une copie du fichier Civilization, dans le Code 14 et à l'offset 4E48, changez 6E 00 B6 FA par 36 3C 7D 00. À l'offset 4E6E, remplacez 97 50 par 30 83. Vous récupérez 32000 pièces à chaque achat d'une arme ou d'une technologie dans l'une de vos villes (menu Buy).

ECOLE DU RIRE *Et du second degré.*
Prétendre n'avoir jamais vu le macramé, il ne faut panier qu'il faux osier!
Rah mais purée, qu'est ce que j'ai honte, moi... Ma mère la molle!

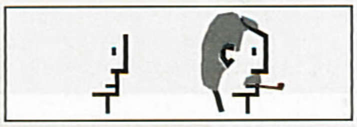
DU MAC EN VRAC

• **L'horreur**: aux dernières nouvelles, Microprose n'a pas encore décidé si Colonization serait ou non porté sur Mac! À confirmer...
• **Urgent**: Doom pourrait sortir pour Noël prochain sur PowerMac, ID a chargé le label Lion Entertainment de l'adaptation, et Apple aurait même fourni des PowerMac.
• **Mieux mieux**: aux US, Apple vient d'annoncer que les disques durs internes des PowerMac passeraient par défaut à 500 Mo et à 1 Go, pour le même prix qu'auparavant.
• **Ouf**: après avoir annulé l'adaptation d'Alone In The Dark, Infogrames annonce la sortie du deuxième volet avant Noël.
• **Dommage**: Master of Orion sur Mac a été annulé.
• **Shoot Again**: la sortie sur Mac du nouveau flipper Royal Flush d'Amtex, c'est pour bientôt.
• **Catho**: on prie toujours pour que LBA soit adapté sur PowerMac!

FRAIS VEAU

Dans les années 80, Georges Brassens a participé à la conception du Mac.

VRAI: nous en apportons ici la preuve avec ce document d'époque qui mettra fin à des rumeurs indécentes compte tenu de l'état de santé de Monsieur Brassens. La ressemblance est indéniable!



ON A REÇU ÇA !

Un lecteur rigolo, Eric Dutil, s'est amusé à nous pondre ce petit gag. Il gagne un abonnement d'un an.





Les jeux annoncés

Voici la liste non exhaustive des jeux annoncés sur Mac pour cette fin d'année et pour le début de 95. Vous trouverez quelques précisions dans le reportage sur l'ECTS de Londres et nous aurons l'occasion d'en reparler d'ici leur sortie.

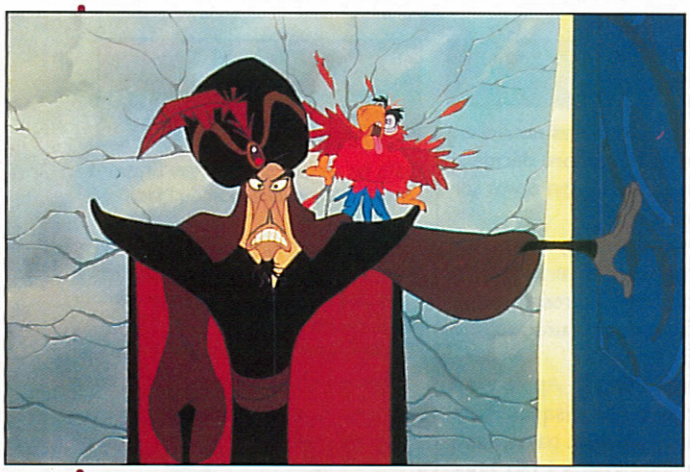
Gametek TacOps (01/95), Saturday Night Live (CD, 09/94).
Bungie Software Marathon (10/94).
Elite Dragon's Lair 1 & 2 (CD, 12/94), Space Ace (CD, 12/94), Terror of the deep (11/94).
Kalisto A-Maze (PowerMac, 02/95), Warriors (CD, 12/94), Dark Earth (CD, rentrée 95).
Maxis Sim Rainforest (CD, 02/95), Sim City 2000 (CD, 11/94), Sim Town (11/94), SC 2000 Urban Renewal Kit (11/94).
Mindscape Maniac Sports (CD, 09/94), Legions (11/94).
American Laser Games Mad Dog Mc Cree (CD, 11/94), Crime Patrol (CD, 01/95).
Novalogic Wolfpack (10/94).
Bullfrog Theme Park (CD & disquettes, 09/94), PowerMonger (09/94), Magic Carpet (début 95).
Virgin 11th Hour (CD, 11/94).
Cyberdreams Darkseed 2 (CD, 1995), Hunters of Ralk (1995), "I have no mouth and I must scream" (1995).
MacPlay Wolfenstein 3D (10/94).
New World World of Xeen (10/94), Inherit the Earth (CD, 09/94).

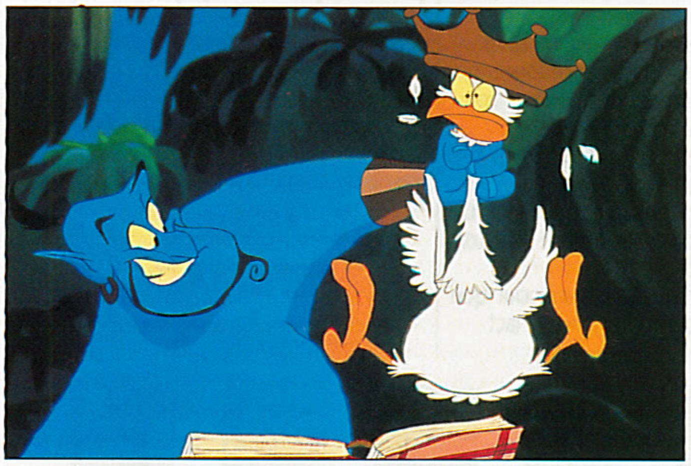
Par ailleurs, **Domark** annonce les jeux Dogfight, Test Pilot, Tank Commander, Absolute Zero sans donner de date.

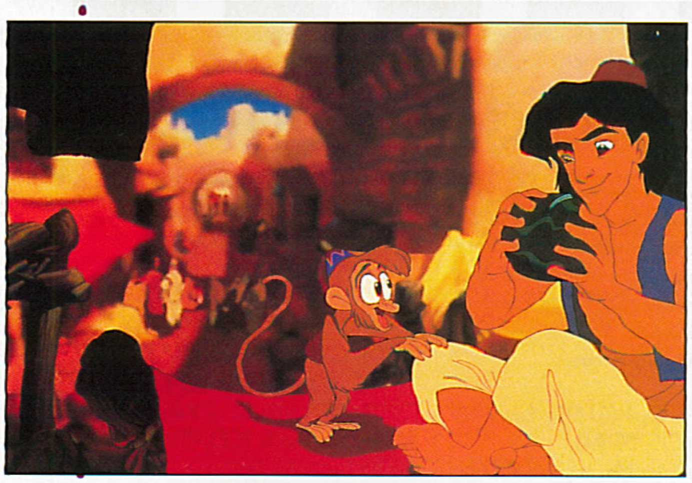
L'éditeur **Blue Byte** (The Settlers, Battle Isle) vient de se décider, il va s'intéresser au Mac, sans révéler de titre précis.

Enfin, **Silmarils** prévoit la sortie de Robinson's Requiem et d'Ishar 3 sur CD, et de Transartica sur disquettes, le tout pour la fin de l'année. L'éditeur français compte désormais adapter tous ses futurs jeux sur Mac.

IANSOLO









Toutes les photos et illustrations contenues dans ce reportage sont © Disney.

Aladdin Disney et Virgin



Aladdin représente à ce jour la meilleure vente sur consoles, toutes machines confondues. Sorti pour Noël 93, presque simultanément avec le dessin animé, ce jeu de plates-formes est considéré par beaucoup comme le plus beau de tous les temps. Or, figurez-vous que Virgin Angleterre en réalise actuellement le portage sur Amiga et PC. Il n'en fallait pas plus pour que Joystick décide de traverser le "channel" et aille voir cette gestation de plus près.

En ce moment, dans les rues de Londres, d'énormes affiches annoncent la sortie d'Aladdin en vidéo. Attrapez un gamin joufflu, attachez-le sur un chevalet de torture et faites-le parler. C'est sûr, il vous avouera qu'il a déjà chevauché au moins une fois un tapis volant. Et pour cause, Aladdin est disponible sur Megadrive, Super Nintendo, Master System et Game Gear. Mais alors, dans tout ça, nous les adorateurs du dieu micro, on a droit à rien ? Que nenni, point du tout, les photos du reportage le prouvent : Aladdin tourne sur Amiga et PC.

Plus fluide que sur Megadrive!

Jon Norledge, le responsable du développement logiciel, m'entraîne dans les souterrains magiques de Virgin U.K. Je tombe nez à nez avec la version Amiga en phase de test final et c'est le choc. Cette adaptation vaut sans problème l'original sur Megadrive : les graphismes sont aussi beaux, et seules quelques petites animations du héros au repos ont été sucrées au portage. On me tend le joypad, et là encore les qualificatifs élogieux me manquent. La jouabilité est intacte et Aladdin Amiga scrolle sur du velours. Comme je le disais plus tôt, cette version est quasiment terminée, toutes les scènes intermédiaires et la musique sont intégrées et on ne procède plus qu'aux derniers réglages. Parlons-en de la musique, nettement meilleure que la bande-son console ; pour peu, on se croirait dans le dessin animé. Le sourire aux lèvres, je me tourne vers nos amis anglais et m'enquiers de la version PC.

"Aladdin sur PC est aujourd'hui moins avancé que sur Amiga. Mais les développeurs sont enfermés dans un endroit secret, sous perfusion de café, et ont bien l'intention de tenir les délais", m'explique Jon. Je trépigne un peu et le flegmatique Tony Hinds (testeur principal) me mène devant un PC. De prime abord, le scrol-



ddin nous émerveillent

ling semble tout à fait correct pour une implémentation sur compatibles. Par contre, les graphismes en VGA sont un peu pixellisés. Il faut dire que l'Amiga bénéficie de sa résolution graphique particulière. Mais ce n'est tout de même pas catastrophique, puisque la qualité et le réalisme des mouvements des personnages restent inchangés.

Comme dans le dessin animé original

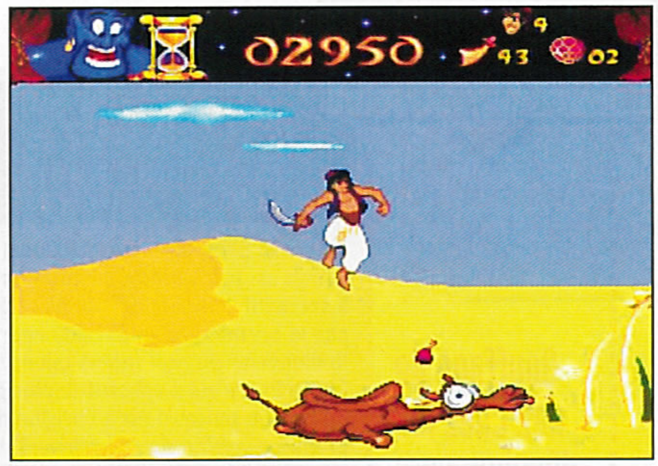
Peut-être n'avez-vous pas vu ces fameuses versions sur consoles, ou même assisté à la projection du dessin animé ? En résumé, l'action se déroule dans le pays des Mille et Une Nuits. Aladdin lutte pour débarrasser son royaume du méchant Jafar et sauver la belle Jasmine. Vous courez à travers les rues d'Agrabah, découvrez la Cave des Merveilles, le Temple du Sultan et une myriade d'autres scènes sortant tout droit du film : 12 niveaux en tout. Vous devez vous battre contre les tyrans, les charmeurs de serpents, les hommes de fer de Jafer armés de sabres grâce à votre légendaire habileté, vos talents d'acrobate et un zeste d'aide du génie. L'action est variée : on grimpe aux cordes, on escalade des bâtiments, saute par-dessus des tapis de braises pour rebondir sur des hampes de drapeaux et... prendre le contrôle d'un tapis volant. Mais cet étalage de caractéristiques ne serait rien sans la magie et l'humour des animations des personnages d'Aladdin. Il n'y a pas de mystère : Virgin a été assisté par une équipe d'animateurs des Studios Disney usant des mêmes techniques que celles utilisées pour réaliser le film. Et, comme dans toutes les productions du vieux Walt, les méchants sont toujours sympathiques : quand vous attaquez certains gardes, ils perdent leurs pantalons et on voit leurs caleçons à pois rouges. Les versions Amiga et PC sont prévues pour le mois de novembre. Du bon, rien que du tout bon. D'ici là, comme dirait Toubon justement : "We'll keep in touch !".





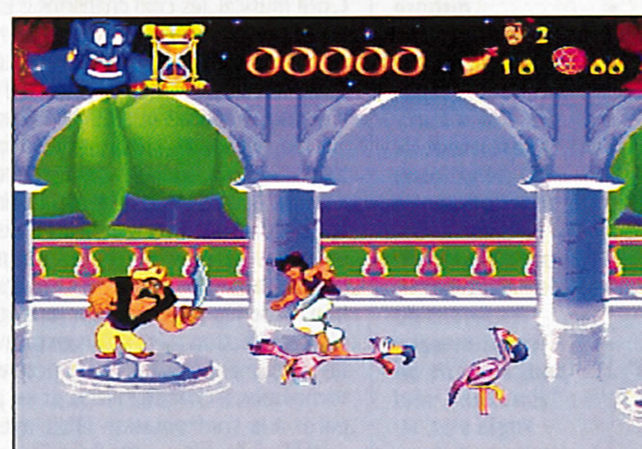
Jon Norledge, responsable du développement logiciel chez Virgin, peut être fier du travail accompli par son équipe.











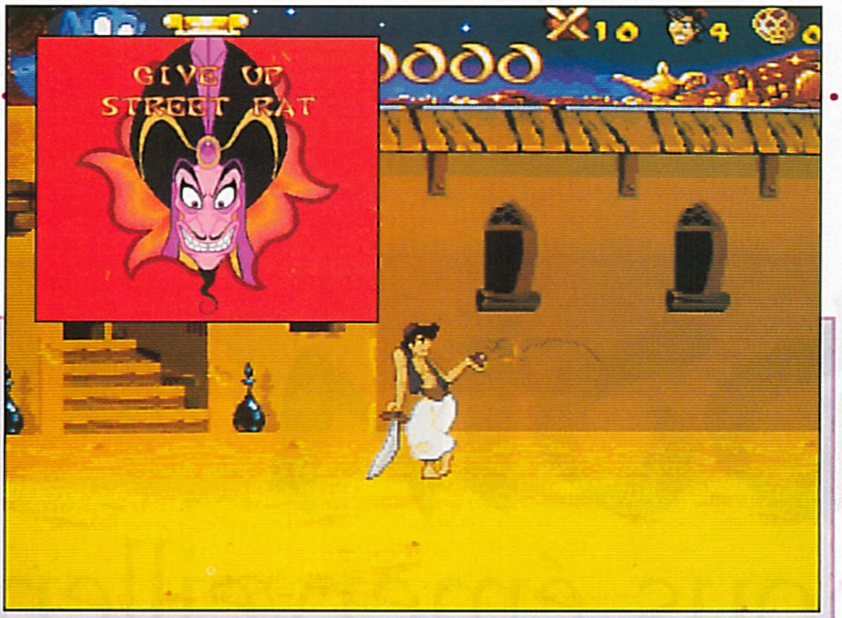
SUITE

A SUIVRE...

COMPAQ

Bouffage de nez chez les développeurs sur consoles

Quand Disney lance un nouveau dessin animé, il ne fait pas un doute que les prétendants se bousculent au portillon pour en réaliser l'adaptation. Dans le cas d'Aladdin, Disney avait confié la licence à la fois à Virgin (pour Sega Megadrive) et Capcom (pour Super Nintendo). Au CES de Chicago 93, où les deux larrons présentaient en avant-première leurs versions, Capcom est ressorti presque ridiculisé de la confrontation. Même si les deux éditeurs ont disposé d'éléments de base similaires, l'Aladdin réalisé par David Perry est criant de vérité et laisse sans voix par le réalisme des animations. Du coup, Disney tire les leçons du passé puisque pour la sortie du "Roi Lion", seul Virgin s'est vu confier la licence.



LE PORTAGE D'ALADDIN

Le génial programmeur d'Aladdin sur Amiga est Jon Twiddy. Il a notamment à son actif "Cool Spot", ce n'est donc pas le premier venu. Twiddy reprend le flambeau du non moins talentueux David Perry qui a effectué le plus gros du boulot, puisqu'il est à l'origine de la première version sur Megadrive. J'interroge Jon Norledge sur les outils de développement qui ont permis l'adaptation sur micros.
Jon : "Le système de création des fonds reste le même sur les versions Amiga et PC. On travaille avec un outil de création de cartes qui permet de composer les décors par blocs de 16 x 16 pixels".
Iansolo : "Et pour assurer la portabilité entre les différentes plates-formes, vous utilisez le langage de programmation "C" ou un langage objet comme c'est la mode actuellement ?"
Jon : "En fait, pour des raisons évidentes de performance, des parties importantes du code sont en assembleur. D'ailleurs, le processeur étant le même sur la Megadrive et l'Amiga, nous avons pu réutiliser pas mal de routines".
En effet, la Megadrive et l'Amiga sont tous deux équipés d'un Motorola de la famille 68k. On comprend mieux que le développement soit plus long pour le PC dont les microprocesseurs Intel ne sont pas compatibles avec le langage machine des Motorola.

LE ROI LION, Ça va rugir !

On ne change pas une formule qui marche. Après Aladdin, Disney et Virgin renouent leur partenariat pour Le Roi Lion, le grand dessin animé qui sort en France en novembre pour PC. Une équipe de 15 animateurs de Disney a créé, pour la circonstance, 2 000 nouvelles images. L'animation sera sans égal puisque, en plus des personnages principaux que l'on peut diriger, des silhouettes apparaîtront en arrière-plan. Côté musical, les cinq chansons d'Elton John et deux autres séquences tirées du film seront adaptées pour le jeu. En tout, le Roi Lion s'appuie sur 24 Mo d'action, d'animations et de musique. Au long de 10 tableaux (sans compter les phases de bonus) vous pourrez revivre les différentes étapes de la vie de Simba le lionceau qui affronte peu à peu les épreuves qui le mèneront au statut de "roi de la jungle". Tous les aspects du film, avec les moments de joie et les phases d'action, ont été représentés. Le joueur peut acquérir de nouvelles techniques à chaque niveau et se préparer à la confrontation finale avec le vieux lion, le redoutable Scar. Des personnages éminemment attachants comme Pumbaa le phacochère et Timon la mangouste seront aussi au rendez-vous. Disney et Virgin font bien les choses puisque les versions PC et Amiga 1200 sortiront en même temps que le film, courant novembre. Ça va rugir !













FUNWARE

ADRESSE DE NOTRE BOUTIQUE :
FUNWARE
11 RUE OUDINOT
75007 PARIS
Tél. : 45.66.09.90 Fax : 45.66.56.54
METRO SAINT FRANCOIS XAVIER OU VANEAU

TITRES SOULIGNES = NOUVEAUTES
CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LA DISPONIBILITE DE CES PRODUITS

AMIGA STANDARD/1200/CD32

Titre	Standard	1200	CD32
APOCALYPSE	250	-	-
ALADDIN	NC	-	-
ARMOUR GEDDON 2	179	-	-
BANSHEE	-	229	229
BATTLE ISLE 2	NC	-	-
BENEATH A STEAL SKY-VF	290	-	-
BENEFACTOR	169	-	-
BRIAN THE LION	149	159	209
BRUTAL SPORTS FOOT	189	-	189
CANNON FODDER	240	-	240
CHAOS ENGINE	-	-	229
CHUCK ROCK 2	209	-	219
D-DAY,6 JUIN 1944	309	-	-
DETROIT	299	309	-
DISPOSIBLE HERO	199	-	239
DRAGONSTONE	NC	-	NC
ELITE 2	249	-	-
FIELDS OF GLORY	NC	NC	NC
FIFA SOCCER	NC	-	-
GLOBAL EFFECT	-	-	149
HEIMDALL II	239	239	249
ISHAR 3 - VF	259	NC	-
K 240	229	-	-
KICK OFF 3	NC	259	NC
KING QUEST VI - VF	279	-	-
LOTUS TURBO TRILOGY	229	-	149
MANCHESTER UNITED	249	-	NC
Mr NUTZ	189	-	-
O.M. FOOTBALL	179	-	-
OVERLORD	NC	NC	-
PARADOX	NC	-	-
PREMIER MANAGER 3	NC	-	-
QWAK	119	-	-
ROBINSON REQUIEM - VF	249	249	-
RISE OF THE ROBOTS	NC	NC	NC
SENSIBLE SOCCER INT.	149	-	NC
SETTLERS	290	-	-
SIERRA SOCCER	199	-	-
SIMON THE SORCE. - VF	309	329	-
SKIDMARKS	209	-	-
SLEEPWALKER	-	-	149
STAR TREK	NC	NC	-
STARDUST	189	-	-
STARLORD	239	-	-
SYNDICATE - VF	219	-	-
THEME PARK	NC	NC	-
TRODDLERS	170	-	-
TROLLS	-	-	149
TWILIGHT 2000	NC	-	-
UFO	NC	NC	NC
WHIZZ	NC	-	-
ZONKED	NC	-	-
ZOOL 2	179	199	229

EXTENSIONS

512 Ko AMIGA 500	250
512 Ko avec H. AMIGA 500	290
1,5 Mo AMIGA 500	600
1 Mo AMIGA 500+	430
1 Mo AMIGA 600	600

LECTEURS 3.5

EXTERNE AMIGA	600
INTERNE AMIGA	530

MANETTES

FAST WINNER TURBO II	60
SPEEDKING ANALOGIQUE	150
SPEEDKING AUTOFIRE	130
PADDLE COMPETITION PRO CD 32	209
ALIMENTATION AMIGA	369
SOURIS AMIGA	130

DISQUETTES 3,5	HD	DF/DD
A L'UNITE	5,00	3,80
PAR 100	4,50	3,50

3 DO

BIOFORGE	NC
DRAGON'S LAIR	430
JURASSIC PARK	439
MEGARACE	NC
MONSTER MANOR	369
ROAD RASH	379
SHOCKWAVE	429
THE HORDE	429
TOTAL ECLIPSE	479
WAY OF THE WARIOR	NC

MACINTOSH

GABRIEL KNIGHT	299
GOBLINS 1,2 OU 3 - VF	289
INCA - VF	390
LODE RUNNER	NC
LOST IN TIME - VF	329
PINBALL CRY. CALIBURN	410
POPULOUS 2	369
POWERMONGER	NC
QUEST FOR GLORY 4	349
SIM CITY 2000 - DISK 1	149
SIM CITY 2000 - VF	330
SIM LIFE	150
STAR TREK	310
THEME PARK	NC

CD ROM

7TH GUEST	490
MYST	340
REBEL ASSAULT	NC
TETRIS GOLD	NC

MANETTES THRUSTMASTER

WEAPON CONTROL	1049
RUDDER CONTROL	1139

ATARI

CANNON FODDER	239
EUROPEAN FOOT. CHAMP	219
GENESIA	260
INDY 4 - ACTION	149
ISHAR 3 - VF	239
PODIUM (COMPIL)	239
ROBINSON REQUIEM	249
SLEEPWALKER	169
TRIVIAL PURSUIT - VO	150
FAST WINNER TURBO II	60
LECTEUR EXTERNE 3,5	590
LECTEUR INTERNE 3,5	690
SOURIS + TAPIS	130
TRACKBALL	309

CD ROM "X" PC ET MAC

AMOROUS ASIAN GIRLS	330
VIRTUAL ESCORT	490

PC

CALIFORNIA DAYDREAMER	269
DIGITAL SEDUCTION	269
DOUBLE MASSIVE MELONS	119
SINFULLY YOURS	189

PC DISQUETTES

1942 : PACIFIC AIR WAR	330	NORD ET SUD - VF	330
ACROSS THE RHINE	309	O.M. FOOTBALL	259
AL QUADIM	NC	OVERLORD	329
AEGIS	359	PACIFIC STRIKE	330
ARENA	340	PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
BATTLE ISLE 2 - VF	349	PARADOX	NC
BATTLEDROME	299	PERFECT GENERAL II	360
BENEATH A STEEL SKY - VF	320	PHOENIX FIGHTER	NC
BLOODNET - VF	299	PINBALL DREAMS II	199
CANNON FODDER+TEE-SHIR	299	PLANETE FOOTBALL	349
CHAOS ENGINE	249	POLICE QUEST IV - VF	330
CIVILIZATION - VF	290	PRIVATEER	310
COLONIZATION	NC	PRIVATEER - DISK 1	150
COMMANCHE + DISK 1	360	PRIVATEER - SPEECH PACK	160
CORRIDOR 7	179	PROJECT NOMAD	219
CYCLONES	NC	PUSH OVER	150
D-DAY, 6 JUIN 1944	349	QUEST FOR GLORY IV - VF	330
DAY OF TENTACLE - VF	330	RAILROAD TYCOON DELUXE	269
DELTA V	349	RAPTOR	279
DESERT STRIKE	299	RAVENLOFT - VF	369
DOOM (SHAREWARE)	75	ROBINSON REQUIEM - VF	290
DRACULA	360	SAM & MAX - VF	320
EVASIVE ACTION	280	SEA WOLF	349
F1 GRAND PRIX	320	SENSIBLE SOCCER INT.	199
F14 FLEET DEFENDER	330	SETTLERS - VF	349
FALCON GOLD	NC	SIM CITY 2000 - DISK 1 - VF	149
FIELDS OF GLORY	290	SIM CITY 2000 - VF	310
FIFA SOCCER	299	SIMON THE SORCERER - VF	330
FPS BASEBALL	NC	SPACE HULK	279
FRONTIER COMPIL.	329	STAR TREK II	340
GABRIEL KNIGHT - VF	330	STARLORD - VF	340
GREAT NAVALE BATTLE II	339	STONEKEEP	NC
HALLOWEN HARRY	279	SUBWAR 2050	290
HARPOON 2	319	SUPER SKI 3	259
HEIMDALL 2 - VF	269	SYNDICATE	290
HOCUS POCUS	279	SYNDICATE - DATA DISK	160
HOKUM KA-50	329	T.F.X.	300
INDY CAR	300	TERMINATOR 2029	240
INDY EXP. PACK	NC	TERMINATOR 2029 - DISK 1	139
INDY MOTOR SPEED.	NC	TERMINATOR RAMPAGE	280
ISHAR 3 - VF	279	TETRIS GOLD	NC
JUNGLE STRIKE	299	THEME PARK	339
KYRANDIA II(HANDofFATE) -	320	TIE-FIGHTER	329
L.B.A.	NC	TUBULARWORLD	NC
LANDS OF LORE - VF	330	UFO	330
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	350	ULTIMA 8 - SPEECH PACK-VF	160
LOST VALE ULTIMA VIII	NC	ULTIMA 8 - VF	350
MANCHESTER UNITED	230	VICTORY AT SEA	309
MASTER OF ORION	290	VROOM MULTIPLAYER	230
MIGHT AND MAGIC 5 - VF	290	WING ARMADA	299
MORTAL KOMBAT	220	WINGS OF GLORY	NC
NCAA BASKET	299	X-WING + DISK 1	360

MATERIEL PC

CARTE REEL MAGIC	3390
SOUNDBLASTER 16 MCD	1069
SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP	1439
SOUNDBLASTER AWE32	2190
SOUNDMASTER+	510
LECTEUR CD ROM PANASONIC 562B AVEC REBEL ASSAULT+MEGARACE+MYST	1689
KIT CD PUISSANCE 16 SOUNDBLASTER 16 + CD ROM PANASONIC 562B AVEC REBEL ASSAULT+MEGARACE+MYST	2489
SOURIS + TAPIS	130
DOUBLEUR DE JOYSTICK	119

PC CD ROM

7TH GUEST + DUNE	389
AEGIS	359
AL QUADIM - VF	329
ARMORED FIST	NC
BATTLEDROME	NC
BENEATH A STEEL SKY - VF	359
BIOFORGE	NC
BLOODNET - VF	299
BUZZ ALDRIN	329
CENTRAL INTELLIGENCE	319
CHAOS CONTROL	NC
CHESS MASTER 4000 TURBO	309
COMMANCHE + MIS. 1 & 2	360
CORRIDOR 7	229
CYCLONES	NC
D-DAY, 6 JUIN 1944	369
DARK LEGIONS	269
DAWN PATROL	NC
DELTA V	339
DESERT STRIKE	299
DOOM 2	NC
DRAGONTALES - VF	NC
EARTH SIEGE	NC
FALCON GOLD	NC
FIFA SOCCER	289
FIGHTER WING	NC
FLYING NIGHTMARES	NC
FORTRESS OF Dr RADIAKI	NC
GABRIEL KNIGHT - VF	289
GREAT NAVAL BATTLES II	299
HEIMDALL II -VF	289
INFERNO	NC
INHERIT THE EARTH	359
INTER. TENNIS OPEN	369
KING QUEST ANTHOLOGIE	329
L.B.A. - VF	NC
LARRY COLLECTION	329
LARRY VI - VF	339
MANCHESTER UNITED	229
NHL HOCKEY 95	NC
NOVA STORM	NC
OUT POST	339
PARADOX	NC
PINBALL DREAMS DELUXE	249
POLICE QUEST 4 - VF	339
PRIVATEER + STRIKE COM.	NC
PSYCHOTRON	NC
QUARANTIN	NC
RETURN TO RING WORLD	NC
SAGA OF ACES	329
SAM & MAX - VF	359
SEAWOLF	339
SHADOW OF THE COMET	349
SPACE QUEST ANTHOLOGIE	329
STAR CRUSADER	NC
STAR TREK - VF	339
STONEKEEP	NC
STRIKE COMMANDER	329
SYNDICATE PLUS	319
SYSTEM SHOCK ENHANCED	NC
TETRIS GOLD	NC
THEME PARK	359
UNDER A KILLING MOON-VF	399
UNIVERSE	NC
WING ARMADA	299
WINGS OF GLORY	NC
WOODSTOCK:25TH ANNIV.	299
WORLD OF XEEN	330

MANETTES PC

FLIGHTSTICK	340
FLIGHSTICK PRO	610
JETSTICK	320
CONTROL PAD	130
VOLANT FORMULA T1	1250
FLIGHT CONTROL SYS.	690

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - PRIX SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS - LISTES NON EXHAUSTIVES

D'AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES. TELEPHONEZ-NOUS. ☎ (16.1) 45.66.09.90

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - 11 RUE OUDINOT - 75007 PARIS

QTES	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT *Expédition colissimo + recommandé*		
	TOTAL A REGLER	

NOM ____________
ADRESSE ____________
CODE POSTAL ________ VILLE ____________
TELEPHONE ________ N° CLIENT (facultatif) ________
REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° | | | | |
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

FRAIS DE PORT => LOGICIELS : 30 F
MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F

VOTRE MATERIEL DE JEUX :
Pour les CD ROM "X", je certifie être majeur. SIGNATURE :

PC DOS / PC Windows

FRERE OLIVE

A SUIVRE... COMPAQ

Colonization

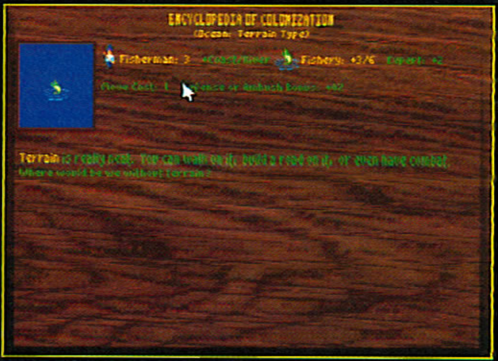












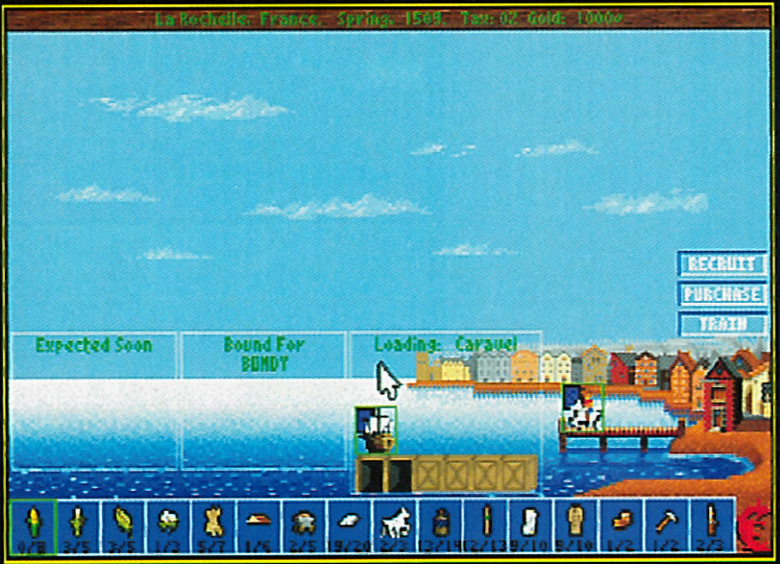


Autant jouer franc jeu : à la rédaction, nous sommes tous fans de Civilization. Aussi, c'est avec gloutonnerie que je me suis rué sur ma bécane pour "previewer" la nouvelle œuvre du grand Sid Meier. Colonization — puisque c'est de cela qu'il s'agit — n'est pas à proprement parler la suite du soft précédent, mais plutôt sa déclinaison avec un autre scénario. Civi embrassait toute l'histoire de l'humanité. Colo, lui, se cantonne à une période donnée : de la découverte du Nouveau Monde à l'Indépendance des États-Unis. Microprose annonce d'ailleurs que ce soft n'est que le premier de la série. On peut ainsi s'attendre, après Civilization et Colonization, à voir débouler par exemple Nationalization et Privatization, jeux auxquels s'adonnent déjà, à tour de rôle, nos chers gouvernants... Dans le cas qui nous occupe (Colo, donc), vous choisissez d'incarner le découvreur d'une des quatre puissances européennes (France, Angleterre, Espagne et Hollande). À vous d'établir votre colonie, de la développer, en commerçant avec la mère patrie ou les indiens (d'ailleurs plus ou moins amicaux).

Planifiez astucieusement vos productions (matières premières, rhum, fusils...), avec comme objectif premier d'être autosuffisant. : le commerce avec votre métropole peut s'avérer aléatoire.Les cours fluctuent, et en outre ces sangsues n'ont de cesse de vous pressurer toujours davantage à grands coups de taxes. Plus vous serez fort économiquement, plus vous pourrez mettre en place une armée puissante, pour mater ces sauvages d'indigènes et bouter ces impudents étrangers qui prétendent prospérer sur votre Nouveau Monde



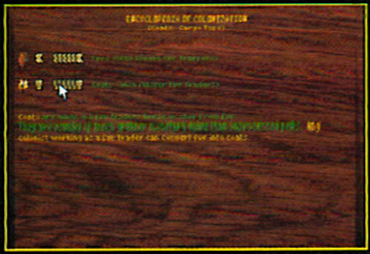
EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft
(1) 48.57.65.52
STANDARDS : PC DOS (VGA)
PC Windows (SVGA)
SORTIE PRÉVUE : Octobre/Novembre

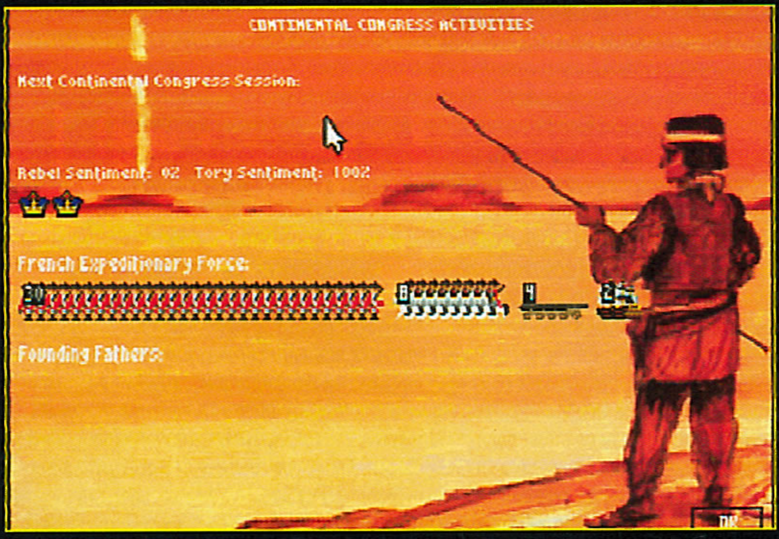


et y égorger vos fils et vos compagnes. Le but du jeu : parvenir à être suffisamment fort et autonome pour rire au nez de votre souverain et conduire votre glorieuse nation à l'Indépendance. A cet effet, construisez un hôtel de ville, une assemblée coloniale, une imprimerie, puis ordonnez la parution de journaux. Tout ceci augmentera le nombre de "cloches de la liberté" de votre colonie et vous aurez le plaisir de voir s'inverser les pourcentages de loyalistes et d'indépendantistes. Lorsque la moitié de vos colons seront prêts à sauter le pas, proclamez l'Indépendance. Evidemment, l'Europe va tirer salement la tronche, et expédier une armée pour tenter d'écraser votre rébellion. Il faudra lui résister pour, enfin, avoir définitivement gagné la partie. Une cartouche de cigarettes, deux jours et une nuit (sans me laver, pouah !) me furent nécessaires pour écrire cette preview. C'est pas de la conscience professionnelle, ça ? (NDLR : non, c'est du plaisir). Mais je n'ai pas encore gagné : je vous laisse, j'y retourne. Vite !









A SUIVRE...

PC CD-ROM

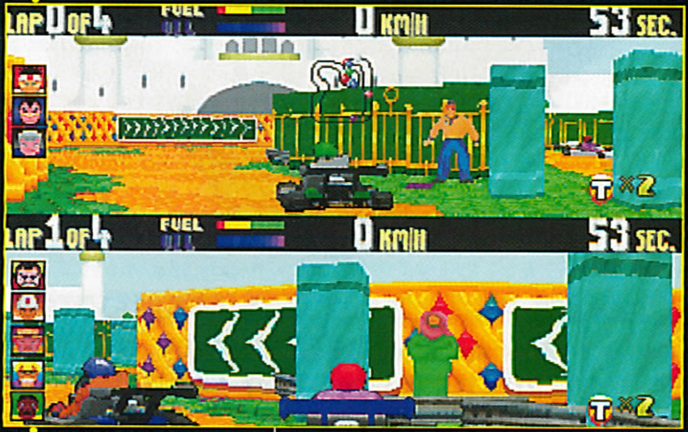
LORD CASQUE NOIR

Super Karts









EDITEUR : Maniac Media Productions
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft (1) 48.57.65.52
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

VRAI FAUX

Way of the warrior ne fonctionne que sur la 3DO version USA ou japonaise.
VRAI : Il n'est pas compatible avec la version européenne de la machine (PAL).

Incroyable ! Voilà le mot qui m'est venu à l'esprit lorsque je suis tombé nez à nez avec Super Karts. Issu d'une jeune équipe anglaise jusqu'alors totalement inconnue, ce jeu de karting est surprenant sur plus d'un point. Le premier, c'est justement l'effet de surprise. On parle de Wing Commander III depuis des mois, des jeux Cryo qui n'en finissent plus de ne plus sortir, et hop, le soft qui tue vous débarque sous les yeux sans que vous ayez eu le temps de comprendre. Eh bien, tant mieux, on se croit revenu au temps des petits éditeurs qui peaufinaient de véritables merveilles chacun dans leur coin sans rien dire à personne, mais surtout sans la prétention d'offrir le jeu du siècle. C'est très exactement la sensation que procure Super Karts qui allie technologie de pointe avec simplicité et qui renoue par dessus tout avec le simple plaisir de jouer.

Piloter un kart : un rêve que n'importe quel gosse espère réaliser un jour. Ici, pas de simulation de la mort, pas de manuel plus épais que le joystick qui vous glisse sous la main (ça, c'est le confort du papier glacé !), pas de prise de tête, mais juste l'éclate totale au volant de votre petit bolide. Tel Super Mario Kart, vous contrôlez parfaitement votre véhicule pourvu de réactions saines et précises. Un joyau de maniabilité ! Vous dérapez dans les virages en y laissant quelques étincelles noyées dans un nuage de poussière, les gerbes d'eau et les mottes de terre jaillissent de derrière vos pneus alors qu'un de vos concurrents tente de vous déporter vers les mottes de foin. Une pression sur le bouton turbo et vous voilà tiré d'affaire. Le taux d'adrénaline augmente, vous lâchez un rire nerveux... l'ivresse est à son comble. Le réalisme aussi, grâce aux décors qui vous entourent et aux bruits stridents des moteurs de 50 ou de 100 CC. Le fait que vous puissiez voir la course de n'importe où et sous n'importe quel angle paraît être



la seule chose vraiment compliquée. Elle ne sert d'ailleurs à rien pendant la course. Mais comment ne pas en parler ? C'est tellement réussi ! Comment ne pas parler non plus d'un véritable chef-d'œuvre sans évoquer un mode "multi-joueur" ? Les auteurs de Super Karts y ont inclus non seulement une option Modem/Null Modem, un mode "2 joueurs" sur un même écran, mais également le jeu en réseau jusqu'à 8 joueurs. De quoi s'offrir les plaisirs d'une salle d'arcade au cours d'une soirée entre copains.

Pour le moment, seul deux ou trois niveaux sont terminés, la version finale en comprendra seize. Ils seront composés entre autres de bosses, de décors variés et de passages secrets. Il y aura même un championnat et plus d'une



heure de musique techno sur le reste du CD. Juste une dernière phrase pour m'excuser d'un tel enthousiasme sur une simple preview, mais cette équipe mérite vraiment que l'on parle d'elle, ce qu'à l'inverse on devrait faire moins souvent pour certaines autres.

CDI

Derek Dela Fuente

Burn Cycle





EDITEUR : Philips
DISTRIBUTEUR : Philips
(1) 47.28.51.00
STANDARDS : CDI/PC/Mac
SORTIE PRÉVUE : Octobre 94 (CDI), Janvier 95 (PC), Après (Mac)

Tout change en ce bas monde, même l'univers du CDI ! Qui aurait dit, il y a quelques mois à peine, que l'on verrait sortir sur cette machine des jeux pratiquement à même de concurrencer le gratin des softs sur micros ? C'est pourtant bel et bien ce qui est en train de se produire, avec l'arrivée, dans les mois qui viennent, de logiciels de plus en plus ambitieux. Burn Cycle arrive à point nommé pour illustrer ce phénomène.
Basé sur un scénario proche du style "Cyberpunk", Burn Cycle vous propose de tenter de sauver Sol Cutter. Ancien ingénieur pour l'une des puissantes corporations dont les démêlés avaient tourné, quelques années auparavant, en guerre stratégique totale, Sol s'aperçoit au début du jeu qu'un virus a été implanté dans son cerveau, et que ce dernier doit entrer en action dans moins de deux heures ! (NDLR : son cerveau ?). Vous allez donc participer à cette course contre la montre, composée de séquences de shoot'em up saupoudrées de stratégie, afin de tenter d'éradiquer l'importun et de découvrir l'auteur de la machination. Concrètement, cela signifie que vous allez sillonner de nombreux quartiers de la ville (en déplacements "précalculés", selon la méthode inaugurée par 7th Guest) à la recherche d'indices. Mais attention, le danger guette ! À tout moment, en effet, vous pouvez voir surgir de derrière un pylône l'un de vos ennemis tentant de vous menacer avec son flingue. Vous répondez alors au feu par le feu en déplaçant un curseur à l'écran à l'aide de votre télécommande (PS : Trackball recommandé). Du coup, c'est carrément à Mad Dog MC Cree que l'on pense.
Techniquement, il est difficile de comparer Burn Cycle à d'autres logiciels tournant sur CDI, car ce dernier ne connaît tout simplement pas de concurrent sur cette bécane ! La qualité du graphisme (SVGA tant que l'image reste fixe, puis en VGA dès que l'on se met en mouvement, pour revenir au SVGA lorsque l'on s'immobilise – étonnant ! –) ainsi que de l'animation semble le placer sur le dessus du panier des productions Philips ! Reste à juger de l'intérêt du jeu dans son ensemble, ce que nous ne pouvons bien évidemment pas encore faire à l'heure actuelle, preview oblige. En tout cas, et c'est un signe, le soft va être adapté dans un deuxième temps sur Mac et PC CD-Rom, ce qui laisse présager des espoirs placés en lui par Philips. Si on avait dit au géant hollandais, y a deux ans, qu'il vendrait des adaptations de ses softs sur d'autres standards... il aurait signé tout de suite .



PC

Calor

Master of magic



Alors que la sortie de Colonization est imminente, Microprose annonce du bout des lèvres et à voix basse Master of Magic qui, vous me l'accorderez, ressemble trait pour trait au prochain jeu de Sid Meier. Dans Master of Magic, on incarne un magicien (chaman, prêtre vaudou, ou sorcier) ayant pour objectif de conquérir les deux dimensions du monde existant. On doit pour cela se constituer une armada de créatures fantastiques et autres guerriers, grâce aux ressources fournies par les villes que l'on aura établies. Comme dans Civilization et Colonization, il faut construire les divers bâtiments et infrastructures : baraques, grenier, marché, etc.
La particularité de Master of Magic est son approche "magique" justement. Outre les ressources humaines et matérielles, la "mana" permettra d'apprendre des sorts qui se révéleront fort utiles, notamment lors des combats. En effet, dès que l'on s'attaque à une place-forte ou à un domaine ennemi, l'écran passe en une vue en 3D isométrique où l'on peut diriger ses troupes.
Bien qu'il sente un peu le réchauffé, Master of Magic comporte suffisamment d'éléments novateurs pour intéresser les férus de sortilèges et de stratégie.

EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft
(1) 48.57.65.52
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : Octobre/Novembre

GENESIA

CD-ROM



GENESIA P.C. A ÉTÉ RECONNU COMME LE MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE DE L'ANNÉE PAR LES PROFESSIONNELS DU JEU !

Tout est à rebâtir. Mais seule votre soif de vaincre et votre envie de créer vous mèneront à la victoire.

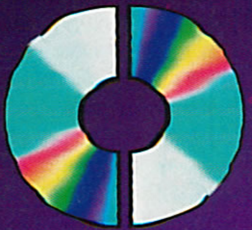
GENESIA est une succession de défis que vous devrez relever : veiller au bien-être de la population, gérer les ressources naturelles, révolutionner l'économie, rechercher plus de 70 inventions qu'elles soient d'ordre scientifique ou militaire, lever les armées et les mener à la victoire, conquérir de nouvelles terres... Ce ne sont là que les prémices d'une formidable Epopée.



Durant toute cette aventure, n'oubliez jamais qu'une chose doit rester présente à votre esprit : seul le retour des joyaux dérobés au Dieu Néort ramèneront la paix sur GENESIA. A vous de décider si vous pouvez vaincre seul ou si vous souhaitez passer une alliance avec l'ordinateur...

AVEC LA VERSION CD, VIVEZ ENCORE PLUS INTENSEMENT L'ÉPOPÉE DES PRINCES DE GENESIA

- La mise en scène : plus de 2 minutes d'introduction animée vous content l'histoire de GENESIA.
- Le réalisme : vous dialoguez avec les habitants de GENESIA ! Des tonnes de voix digitalisées !
- L'animation : les séquences 100% 3D de tous les écrans principaux apportent une nouvelle dimension ! Une musique à chaque fois différente apporte une ambiance originale.
- L'aide au joueur : un mode d'aide permettra aux débutants de se familiariser rapidement avec la profondeur du jeu.







- Les conseils : Plus de 60 inventions sont décrites par l'inventeur afin d'éclairer le joueur.

AVEC GENESIA CD 100% FRANCAIS DECOUVREZ OU REDECOUVREZ LE HIT INCONTOURNABLE DES JEUX DE STRATEGIE

MICROÏDS

PC CD-ROM

Léo de Urlevan

Créature shock

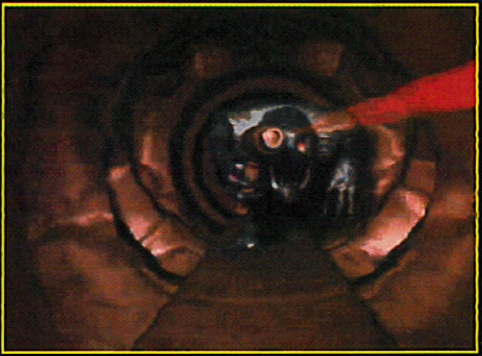
EDITEUR : Virgin (1) 53.68.10.10.
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Novembre

Le jeu commence par le chaos, évidemment, car nous sommes en 2023. La troisième guerre mondiale va démarrer. Tous les espoirs de l'humanité sont placés sur un vaisseau chargé de découvrir une autre planète habitable. L'astronef disparaît à l'endroit même où l'on a découvert un étrange OVNI. Envoyé par l' ONU, vous devrez découvrir ce qu'il s'est passé et bien entendu sauver la terre de l'invasion extraterrestre.
Le jeu se déroule en deux phases. La première consiste à piloter votre engin spatial, éviter les météores, en détruire d'autres. La deuxième est une épreuve de marche où vous rencontrez des aliens de toutes sortes.
Ce que nous avons vu du jeu nous a réellement impressionnés. Tout a été fait sous 3D Studio. Les aliens sont variés et de toute beauté. Les graphistes s'en sont donnés à cœur joie. Le jeu devrait occuper 600 Mo sur disque et contenir une heure de Full Motion Video plein écran. Espérons simplement que Virgin aura pensé à ne pas réitérer l'erreur de psygnosis avec Microcosm, un jeu dont on s'est rapidement lassé à cause de son action répétitive...









PC

Léo de Urlevan

Désert strike



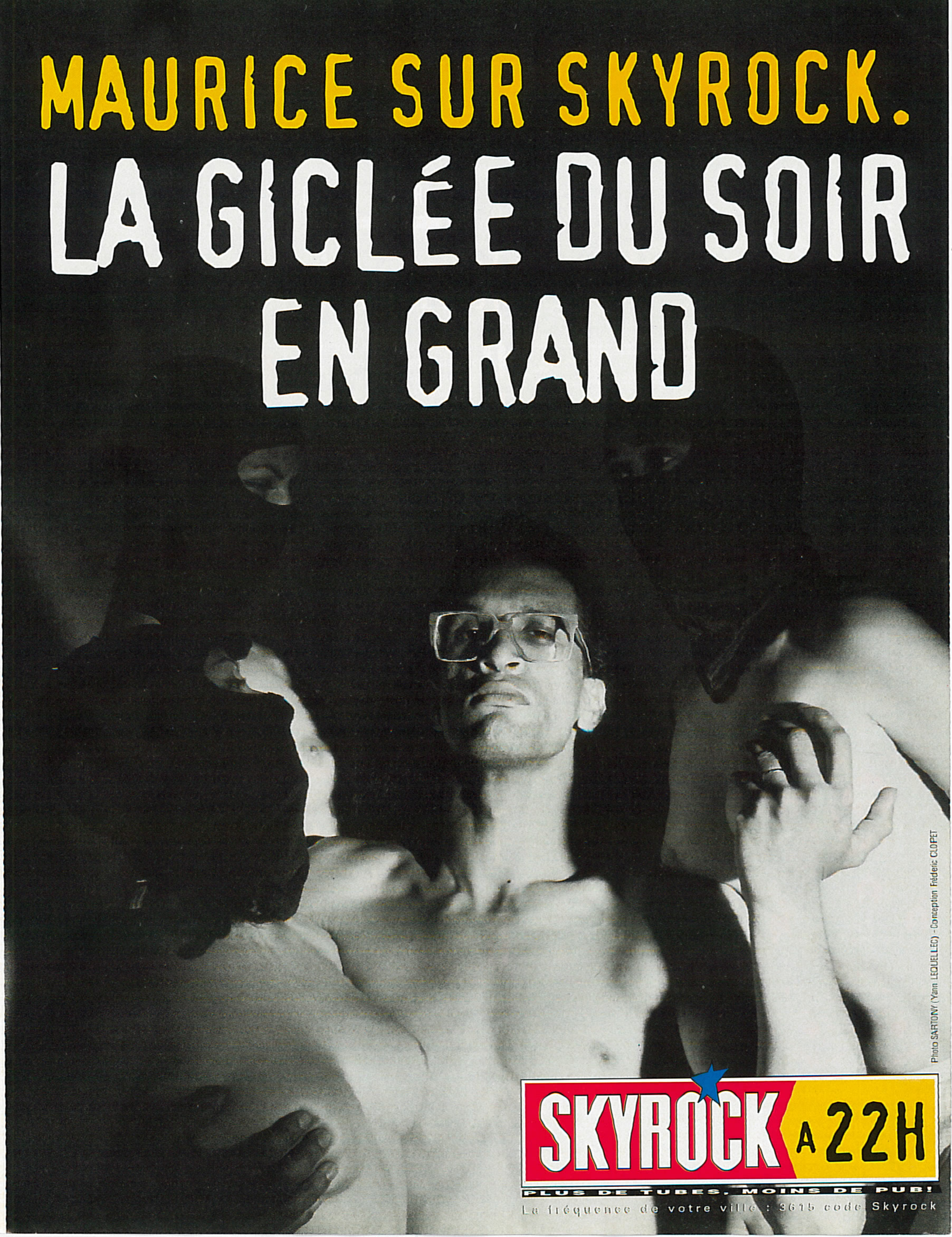
Desert Strike est un jeu d'hélicoptère du style pas prise de tête. Huit directions, trois armes différentes, quatre grands conflits composés, trente missions dans chacun de ceux-ci : classique. On pourra visualiser ses objectifs directement sur la carte, ce qui permettra d'aller directement sur sa cible. Les ennemis seront nombreux et variés. Les premières missions consisteront à détruire des radars. Ça ne devrait pas poser de problème, car ils ne sont pas très bien gardés. En revanche, si on s'éloigne de ses objectifs pour nettoyer un peu le terrain, la mission pourra être un petit peu plus dangereuse. En cas de manque de carburant ou d'armes, on devra penser au ravitaillement. En un mot comme en cent (séché !), voilà un jeu qui promet d'être intéressant en dépit d'un graphisme et d'une animation que l'on souhaiterait voir améliorer d'ici sa sortie.







EDITEUR : Virgin (1) 53.68.10.10.
STANDARDS : PC
SORTIE PRÉVUE : Octobre


MAURICE SUR SKYROCK.
LA GICLÉE DU SOIR EN GRAND
Photo SARTONY (Yann LEQUELLEC) - Conception Frédéric CLOPET
SKYROCK A 22H
PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB!
La fréquence de votre ville : 3615 code Skyrock

PC CD-ROM - 3DO

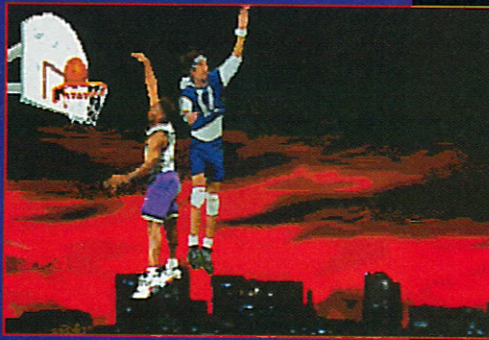
CALOR





Jammit

Si les digitalisations se sont imposées dans les jeux d'aventure, elles se font plus rares dans les jeux de sports/arcade, excepté le célébrissime Mortal Kombat sur consoles. GTE, un nouvel éditeur américain, innove avec Jammit, un jeu de "streetball", autrement dit de "basket de rue", utilisant des basketteurs digitalisés.Sept règles de jeu différentes sont disponibles, offrant ainsi une large variété d'actions. Si l'on peut y jouer seul, il est évident que Jammit prend toute sa valeur à deux, en duel.
Notons que les mouvements et actions sont innombrables, et que Jammit comprend près de 700 images d'animations. Les adversaires sont plus ou moins coriaces, et il faudra parfois y aller du coude. Un système de paris motivera les plus blasés.
Ben, voilà un soft qui fera découvrir un sport méconnu en France.





EDITEUR : GTE
STANDARDS : PC CD-ROM - 3DO
SORTIE PRÉVUE : Février



EDITEUR :
Codemasters
(16) 72.02.59.17
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE :
Octobre

Psycho pinball

Après la maîtrise que les développeurs de 21st Century Entertainment ont acquise avec ces Pinball Dreams et Pinball Fantaisies, on les pensait indétrônables. Mais c'était compter sans Codemasters et son Psycho Pinball. Bon, nous n'allons pas nous étendre sur les règles d'un flipper, mais notons néanmoins que Psycho Pinball comprend quatre tables différentes et une option fort attendue. Bien que les tables ne s'affichent pas entièrement comme Eight Ball Deluxe ou Crystal Caliburn, mais scrollent comme dans les jeux de 21st Century Entertainment, on a droit à un multi-bille (Ouais, génial !). La réalisation n'est pas en reste, puisque Psycho Pinball exploite le Super-VGA, et que les réactions de la bille sont fort réalistes.

PC

LEO DE HURLEVENT

Projet X

Aventuriers s'abstenir ! Projet X est un shoot'em up dans le sens le plus traditionnel du terme.Il avait déjà fait un carton sur Amiga et la version finale PC ne devrait pas tarder à arriver. Il possède un scrooling horizontal et les nombreux ennemis arrivent par vagues. Heureusement, vous avez de l'artillerie lourde dès le début. On peut constater qu'il y a énormément d'objets à l'écran et aucun ralentissement. La version finale comportera cinq niveaux. On pourra choisir trois vaisseaux différents possédant chacun ses atouts et ses points faibles ainsi que sept missiles différents d'une portée plus ou moins efficace. Signalons aussi la présence de speechs durant le jeu. Très bon produit pour les amateurs.

EDITEUR : Team 17
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
(1) 48.57.65.52.
STANDARD : PC
SORTIE : Septembre 94



A SUIVRE...

COMPAQ

PC CD-ROM

CALOR

LBA Little big adventure

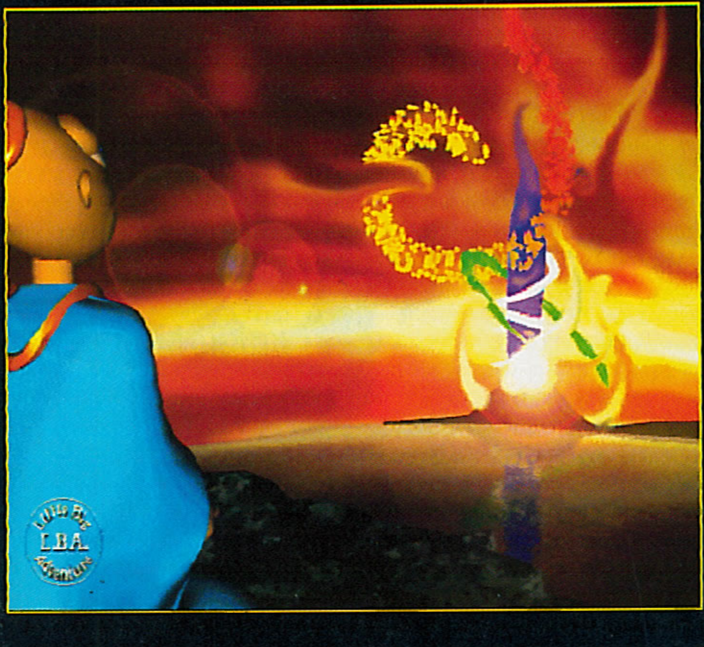
EDITEUR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Octobre/ Novembre

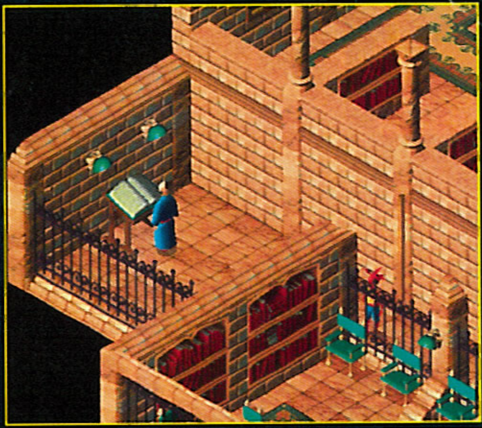




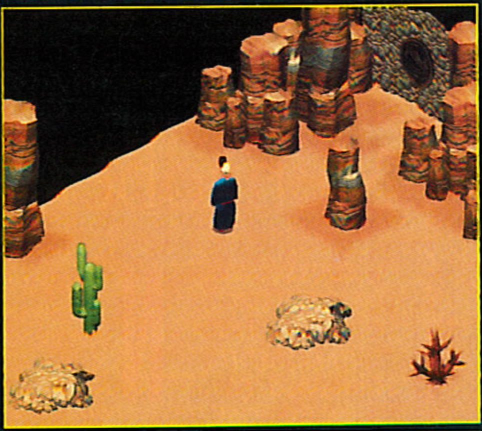


Voilà un jeu qui, en l'espace d'une seconde (le temps qu'il faut pour regarder un écran), aura conquis le monde et l'univers. Depuis le reportage consacré à Adeline Software, les développeurs de L.B.A. (ex-Alone in the Dark, faut-il le rappeler), il ne se passe pas de jour sans que quelqu'un de Joystick (et de Joypad aussi) demande où ça en est. Ayant eu le privilège d'y jouer un peu, autant vous dire que L.B.A. se présente comme l'un des meilleurs jeux de cette fin d'année voire de l'année tout court.
Le principe est somme toute plutôt simple : imaginez un jeu d'aventure-action à la Zelda... mais réalisé avec les moyens du bord, en l'occurrence un PC et du Super-VGA. Ça donne un fabuleux voyage dans des contrées et des lieux tous plus magnifiques les uns que les autres. Chaque "cube" (on appelle ainsi une zone de jeu : désert, temple, ville, etc.), chaque objet est d'une beauté à couper le souffle.
On se prend à admirer la moindre poubelle, le moindre tuyau, le moindre rocher ! Les personnages ne sont pas en reste, puisqu'ils bénéficient d'une animation et d'une finesse sans pareil. Contrairement à ce qu'on aurait pu craindre, L.B.A. n'est pas de ces jeux magnifiques mais "chiants". Il possède tous les atouts pour passionner les joueurs dignes de ce nom : réflexion (un peu), combat (beaucoup) et arcade (énormément).
Suite à son évasion d'une prison et au kidnapping de sa petite amie, le héros, Twinsen, se découvrira une quête des plus périlleuse mais non moins glorieuse : il est l'Élu d'une fameuse Légende qui délivrera le monde du joug du terrible Dr FunFrock. Pour cela, il devra voyager d'île en île pour récupérer quatre artefacts magiques qui l'aideront dans sa mission. Il rencontrera des habitants plus pittoresques les uns que les autres, affrontera les pires ennemis dans les plus mystérieux donjons.
Au passage, je signale pour ceux qui ont suivi l'affaire, que les scènes de pilotage des véhicules ne sont désormais plus interactives. De même, la version floppy initialement envisagée est abandonnée et fait place à une version CD-Rom entièrement parlée en français.
Plus qu'un mois à ronger son frein avant la version déf. Grrrr !

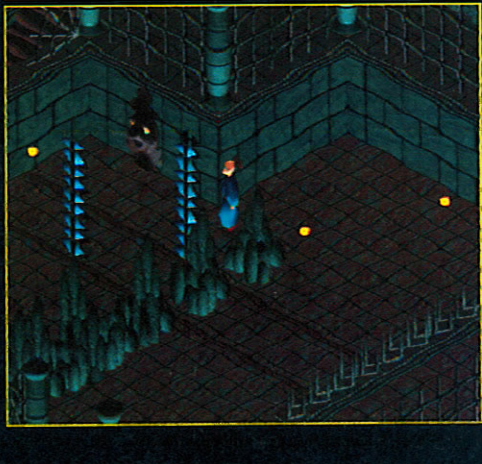












SSI a attrapé la "Doomite"



Beaucoup d'entre nous se demandaient, après que TSR eût annoncé son intention de ne pas prolonger le contrat d'allocation cédant la licence d'Advanced Dungeons and Dragons à SSI, ce qu'il allait advenir de cette compagnie américaine. Comment, en effet, cet éditeur ultra spécialisé dans les jeux de rôles, auteur d'un nombre incalculable d'adaptations sur micro de l'univers d'AD&D, allait-il pouvoir se reconvertir du jour au lendemain, perdant au passage une grande partie de sa clientèle, composée de fanatiques de JDR ? Peut-être les premières previews des "nouveaux" softs SSI viennent-ils apporter quelques éléments de réponse. Car si l'on pose les yeux, ne serait-ce qu'une seconde, sur Menzoberranzan et CyClones, une évidence s'impose : SSI nous pond du Doom au kilomètre, ces temps-ci !

PC/PC CD-ROM

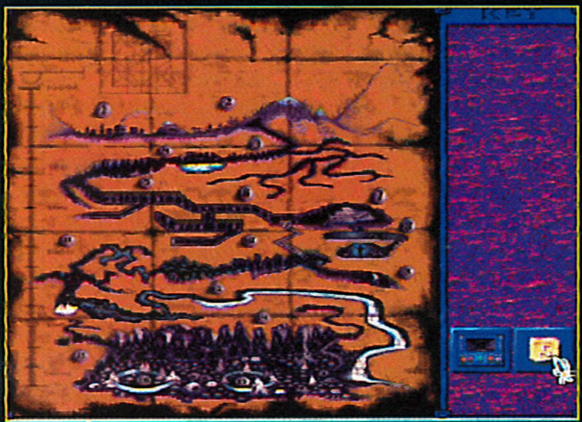
Pinky

Menzoberranzan

EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : PPS (1) 43.59.47.47
STANDARDS : PC, PC/CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Novembre 94(VO)

N'allez pas pour autant croire que SSI délaisse son univers de prédilection, celui de l'"heroic fantasy". Menzoberranzan est là pour nous le prouver. L'action se déroule en effet à Icewindale, un village situé au cœur du monde de Forgotten Realms. Ça ne va pas très fort pour cette petite bourgade paisible, ces derniers temps, surtout depuis le dernier assaut donné par les sinistres elfes noirs, durant lequel de nombreux habitants d'Icewindale ont été capturés et réduits en esclavage. De plus, quelques objets magiques essentiels à la survie du village ont également été pillés, il devient donc urgent de réagir. C'est donc sur vos huit épaules (vous contrôlez jusqu'à quatre personnages) que repose la délicate double mission de délivrer vos semblables et de récupérer vos biens. Côté réalisation, Menzoberranzan exploite donc un moteur 3D-faces-pleines-mappées proche de celui popularisé par Doom, c'est-à-dire que vous vous déplacez dans un univers tridimensionnel représenté en vue "subjective". Comme dans tout bon jeu de rôles qui se respecte, il vous est possible de vous défaire de vos ennemis par le biais du combat "physique" ou en exécutant des sorts offensifs. Notons au passage l'emploi du mode VGA "haute résolution" (320X400) inauguré (pour ce type de jeu) par SSI dans Ravenloft.





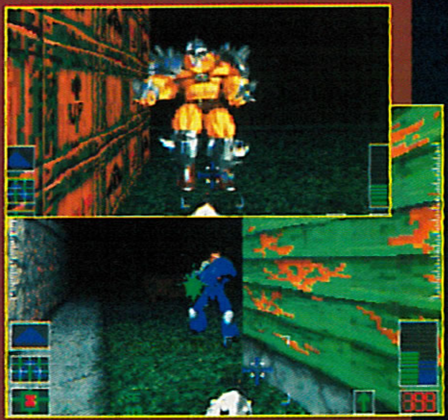


PC CD ROM

Pinky

CyClones

Après le Doom antique, voici venir le Doom futuriste ! Dépaysement total avec CyClones, qui va, lui, vous plonger au beau milieu d'un futur guère souriant. La guerre opposant les humains et une race particulièrement évoluée d'Aliens n'a laissé sur la planète que des ruines fumantes, où se terrent encore quelques groupes de résistants. Membre éminent de la défunte armée terrienne, vous apprenez avec effroi que l'ennemi est entré en possession d'une arme terrifiante. À l'aide d'échantillons prélevés sur des tissus humains, ces extraterrestres belliqueux ont réussi à créer un guerrier cybernétique reproductible à l'envi, les CyClones. Grâce à l'équipement très perfectionné dont vous disposez (vous vous souvenez, vous êtes l'élite de la nation), vous seul avez le pouvoir d'arrêter la marche en avant des CyClones. Prévu uniquement sur PC CD-Rom, CyClones bénéficiera d'un environnement sonore digne de ce support, à grands renforts de musiques et de dialogues numérisés, ainsi que de nombreuses scènes cinématiques venant donner plus de "liant" à l'action entre les cinq missions prévues au total. Pour terminer sur une bonne nouvelle, signalons que la sortie du logiciel (en octobre) sera suivie, quelques mois après, d'une version intégralement francisée, phénomène encore bien trop marginal.



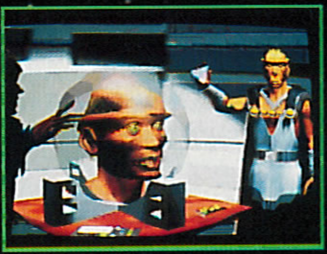
EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : PPS (1) 43.59.47.47.
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Début octobre 94 (VO) fin novembre 94 (VF)



BIEN SûR, VOUS POURRIEZ MOURIR MAIS C'EST LA VIE...

* L'empire Gorene est en guerre contre l'Alliance Alien. L'allié que vous choisirez et la stratégie que vous adopterez détermineront qui obtiendra le contrôle de la crevasse d'Ascalon.
* Choisissez votre allié dans l'un ou l'autre camp. Pilotez onze différents aéronefs chargés d'armes. Prenez le départ de plus de 100 missions différentes. Puis intervertissez les camps, pour une nouvelle partie incomparable.
* Elaborez des stratégies, orchestrez des batailles, pilotez des missions secrètes, et partez à la conquête de territoires, avec des combats à grande échelle parmi les nébuleuses et les astéroides.
* Des graphiques en 3 dimensions hyper-réalistes, tout à fait fascinants, avec des vaisseaux dessinés en détail, des images toujours en mouvement. Effets d'ombres, et vidéo multimédia cinéma.
* Musique excitante, effets sonores saisissants, et, sur la version CD ROM, voix entièrement transmises en signaux numériques, provenant d'acteurs professionnels.







FOR IBM PC AND IBM PC CD-ROM

Distributed by GAMETEK

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

GAMETEK France, BP 251, 69152 Décines Charpieu Cedex, France.



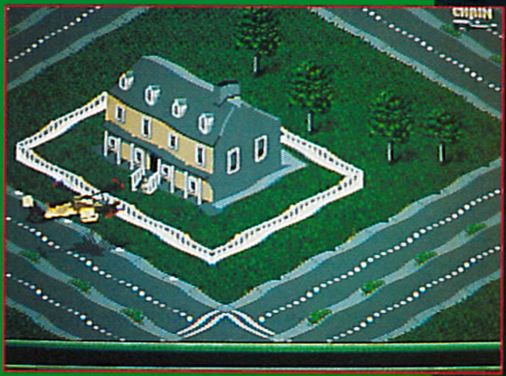


Amiga 500, 1200 et CD32

DEREK DELA FUENTE

Jungle strike

Faut-il encore vous présenter Jungle Strike, la suite de Desert Strike ? Dans ce second volet, il s'agit toujours de piloter un hélicoptère dans de périlleuses missions afin de contrer un baron de la drogue. C'est donc essentiellement un jeu d'action, un shoot'em up, mais qui comporte néanmoins plusieurs éléments nécessitant la mise en place d'une stratégie. Le carburant et les munitions n'étant pas illimitées, il faudra ainsi planifier son parcours et être précis dans ses tirs. Plus facile à dire qu'à faire, car la DCA et les troupes ennemies n'arrêteront pas de mitrailler (pourquoi tant de haine ?). Les missions de Jungle Strike sont suffisamment nombreuses et variées pour séduire tous les pros de la gâchette.







EDITEUR : Ocean (1) 40.53.03.48.
STANDARDS : Amiga 500, 1200 et CD 32
SORTIE PRÉVUE : Décembre

Amiga 500, 1200

DEREK DELA FUENTE

Mutant League Ice Hockey

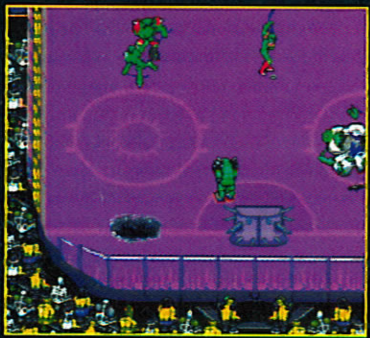
EDITEUR : Ocean (1) 40.53.03.48.
STANDARDS : Amiga 500, 1200 et CD 32
SORTIE PRÉVUE : Décembre

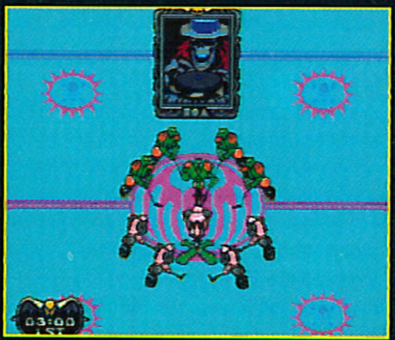
Pour résumer Mutant League Ice Hockey, imaginez un Speedball sur glace (NDLR : ou imaginez un équivalent du film Rollerball). En clair, il s'agit d'un jeu de hockey particulièrement meurtrier : les joueurs sont en effet dotés d'armes plus puissantes les unes que les autres, et tous les coups sont permis. Il est bien sûr possible de jouer "fair play", mais très vite je défie qui que ce soit de rester de marbre face aux vacheries des concurrents. On peut, par exemple, chercher coûte que coûte à détruire le goal adverse, corrompre l'arbitre, etc. En tant que jeu de sport, Mutant League Ice Hockey envisage toutes les manœuvres : tirs, passes, dribbles, etc. Chaque joueur composant une équipe comporte ses propres statistiques, et il s'agira d'en profiter au mieux. En cours de partie, on pourra récolter divers bonus pour augmenter la vitesse d'untel, la force d'un autre, etc. Ben, ça va être sanglant !



PGA European Tour Golf est, comme son nom l'indique, un jeu de golf (mais si !), déjà sorti sur Megadrive et adapté sur Amiga par l'équipe de développement "The Dome" pour Océan. PGA European Tour Golf présente quatre golfeurs dont l'animation est décomposée en 50 images, garantissant une grande fluidité dans les mouvements. Comme toutes les simulations de golf, PGA machin chose comprend évidemment toutes les options inhérentes au genre, à savoir le choix des clubs, le "practice", le "replay", etc. Enfin, notons qu'il comporte cinq parcours sur lesquels on pourra se confronter à ses pairs. Prévu sur Amiga 500 et 1200, ce jeu d'Ocean sortira en Décembre







PC

Lord Casque Noir

Transport tycoon



Je vous vois venir. Vous vous dites que Transport Tycoon n'est autre que la suite de Railroad Tycoon et qu'il y a encore du Sid Meier dans l'air. Eh bien, non ! Ce Tycoon-là est l'œuvre de Chris Sawyer. Mais je vous le concède, le principe s'en inspire fortement. Vous débarquez sur une carte sur laquelle se trouvent quelques villes préétablies. En tant qu'entrepreneur ambitieux, votre tâche va consister à mettre en place différents moyens de transport entre les villes susnommées. Réseaux ferroviaires, aéroports, ports maritimes et autres routes, tous les moyens sont bons pour raccourcir les distances. Mais attention, votre compagnie doit devenir rapidement rentable pour concurrencer celles déjà implantées. Elle doit tenir compte de l'évolution des villes elles-mêmes et prévoir quelques actes malveillants de la part de ses adversaires, sans omettre la possibilité d'une catastrophe naturelle... L'action se déroule en S-VGA avec plein de petites animations partout. C'est encore plus beau que Sim-City 2000. Reste à savoir si le déroulement d'une partie en vaut la chandelle. Réponse lors du test !

EDITEUR : Microprose
(1) 48.18.50.00.
STANDARDS : PC
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE







L'OFFRE D'ABONNEMENT À JOYSTICK



LE JEU QUIK

SUR AMIGA, PC OU PC CD-ROM

+

L'ABONNEMENT À 6 NUMÉROS DE JOYSTICK

LE JEU QUIK AMIGA-PC-PC CD	**299 F**
	+
LES 6 PROCHAINS NUMÉROS DE JOYSTICK	**150 F**
	+
L'EXPÉDITION DU JEU	**35 F**
PRIX NORMAL	~~**484 F**~~
POUR VOUS	**299 F**

UNE OFFRE FOLLE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE ET VALABLE JUSQU'AU 30 OCTOBRE 1994

Les lecteurs en cours d'abonnement peuvent faire une demande de réabonnement dès à présent. Ce dernier sera prolongé d'autant automatiquement (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition correspondante).
En vous abonnant à JOYSTICK, vous recevrez votre magazine chaque mois avant sa mise en kiosque. Vos P.A. seront prioritaires et gratuites, et vous bénéficierez de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK.
Vous pouvez acquérir séparément QUIK au prix de 299 F (+ 30 F de port) et l'abonnement à 6 numéros de JOYSTICK au prix de 150 F. L'offre d'abonnement de 6 mois, avec le jeu, est réservée à la France métropolitaine uniquement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à JOYSTICK. Je recevrai les 6 prochains numéros + le jeu QUIK sur :

☐ AMIGA (CT 049 CC 52) ☐ PC (CT 047 CC 52) ☐ PC CD (CT 048 CC 52), au prix exceptionnel de 299 F (au lieu de 484 F), port compris.

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE: .... CP : .... VILLE : ....

AGE : .... ORDINATEUR : .... PSEUDO* : ....

* À créer d'abord sur le 3615 JOYSTICK, pour pouvoir bénéficier du 3614. Ci-joint mon règlement à l'ordre de JOYSTICK.
Je retourne ce bon rempli et accompagné de mon règlement sous enveloppe timbrée à : JOYSTICK - ABONNEMENT - 10, rue Thierry-Le-Luron - 92592 LEVALLOIS PERRET, CEDEX.

Expédition des jeux sous 8 jours, sous réserve de la disponibilité des jeux et du stock.
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

PETITES ANNONCES
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Amiga

Achat

Dép. 1 Achète jeux CD32 : Inferno, Microcosm, Pirates Gold, Theme Park sur dép. 01 et 69. Tel à Alexandre au 74 60 80 92 le week-end.

Dép. 6 Achète : The Manager VF de préférence en original. Louis Jérôme 76 Avenue Borriglione 06100 Nice.

Dép. 54 Achète pour CD32 : Pirates Gold, Castles II et Microcosm : 100 Frs chacun. Tel au 83 36 46 68.

Dép. 59 Recherche adaptateur permettant de connecter un écran SVGA sur A1200 : pièce n°390682-01 (pour passer de 23 à 15 broches). Tel au 20 94 43 42 à Yannick après 17 h 30.

Dép. 62 Achète pour Amiga CD32, CD'S, prix maxi pour 1 CD frais de port compris : 100 Frs. Mr Yann Arsène 2 Impasse de la Poste 62158 L' Arbret ou tel au 21 48 28 29.

Dép. 68 Achète Disque Dur 80 ou 120 Mo A1200 + vends ou échange jeux A500/1200 et recherche docs sur Ishar 3, Settlers, Beneath... Tel à Patrick au 89 27 56 65 après 19 h.

Dép. 75 Achète lecteur externe pour A1200 et jeux sur A1200. Envoyer vos listes à Solen Anger 35 Rue Esquirol 75013 Paris.

Dép. 76 Achète A1200, faire offre au 35 86 51 47 à Christophe, vends A600 + 50 jeux : 1500 Frs.

Dép. 92 Achète disque dur pour A1200, cherche aussi news sur Amiga. Ecrire à Guillaume Foeillet 178 Boulevard Voltaire 92600 Asnières ou tel au 47 33 39 39.

Dép. 92 Achète livre "La Bible de l'Amiga" (Micro-application) pour pas cher. Mr Desjardins Thierry 49 Rue de Montbrison 92500 Rueil Malmaison.

Dép. 94 Achète A1200, DD 80 Mo ou DD 120 Mo (DD interne, Overdrive s'abstenir) à prix raisonnable à débattre. Tel à Nicolas au 48 99 97 99.

Contact

Dép. 6 Cherche contacts sérieux sur A500 pour échange de jeux. Envoyer liste à Pascal Romero 27 Rue Amédée 7 06300 Nice.

Dép. 26 Urgent : besoin de jeux sur Amiga 1200 (débutants) contre jeux A500. Tel à Jimmy Robert au 75 61 44 64.

Dép. 28 Cherche contacts sur A500 pour échange de jeux. Envoyer liste à Oliveira José 27 Avenue Aristide Briand 28000 Chartres ou tel au 37 34 55 60.

Dép. 31 Cherche sur A500 aide pour finir le jeu : Abandoned Place 2 ainsi que JDR. Ecrire à Maume Christophe 28 Rue J. Chaptal Appt 22 31400 Toulouse ou tel au 61 20 73 10 après 19 h.

Dép. 33 A500/1200/CD32 cherche contacts sérieux et rapides, envoyer disk pour liste. Ecrire à Mounissens 319 Ch. de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 51 Echange, vends jeux A1200, débutants bienvenus, contacts sérieux, demander liste à Eric Konstanty 42 Rue d'Haussignemont 51340 Blesme.

Dép. 64 Echange, vends à bas prix jeux, démos, utils, docs, modules... sur A500/1200, envoyer liste + disquette pour réponse. Mr Pixies Rés. Suhas Caradoc Porte A 64100 Bayonne.

Dép. 69 Cherche contact sur CD32 pour discuter, vends aussi nbx jeux de 100 à 120 Frs, cherche aussi carte FMV d'occasion à 600 Frs. Tel à Damien au 78 08 12 06.

Dép. 69 Echange softs sur A500/1200, cherche contacts durables et sympas. Ecrire à Mlle Lydie Lagrange 3 Rue A. Feraud 69220 Belleville.

Dép. 69 Cherche un contact sérieux et rapide pour A1200, jeux : Alien Breed 2, Epic... Steccanella Gérald 3 Rue S. Allende 69330 Meyzieu.

Dép. 74 Débutants cherche contacts sur A1200/500 pour échanges ou ventes à bas prix. Envoyer liste à David Guillemin 77 Impasse Roseraie 74190 Passy ou tel après 19 h au 50 78 05 54, réponse assurée.

Dép. 75 Cherche contacts sur Amiga pour échange ou vente à bas prix, DP débutants bienvenus. Ecrire à JM Rousseau 28/C Rue des Bluets 75011 Paris.

Dép. 75 Cherche contacts sur Amiga pour échange ou vente à bas prix, débutants bienvenus. Ecrire à JM Rousseau 28C Rue des Bluets 75011 Paris.

Dép. 77 Cherche contacts sur Amiga 500/1200 et ST, pour réponse assurée, joindre 1 disk + 1 timbre (4 Frs) à Lantoine Bruno 52 Hameau de Grand Marche 77510 Rebai.

Dép. 94 Cherche contacts pour échange sur A500/1200, envoyer liste à Simonovici Eric 6 Rue Daniel Casanova 94120 Fontenay sous Bois ou tel au 48 76 98 06.

Dép. 94 Cherche contacts Amiga, possède nbx oldies et news, débutants bienvenus, vends sampler Master Sound 300 Frs. Tel à Pascal Bertrand au 45 47 49 99.

Dép. 95 Echange démos, modules, utils, jeux sur A1200. François Poli 23 Bis Rue Lesacq 95110 Sannois.

Dép. 99 Cherche contacts sur Amiga et Atari. Fabien Guerisse BP 108 1640 Rhode St Genese - Belgique.

Dép. 99 Cherche sur A1200 : Robinson's Requiem, UFO VF pour échange. Tel à Laurent Cornelis au 087 31 65 33 en Belgique.

Vente

Dép. 2 Vends Amiga 500+ avec souris, joystick, boite de rangement, nbx jeux récents (Sierra Soccer, Syndicate, Body Blows etc...), disquettes vierges : 1500 Frs. Tel au 95 22 37 91 à Xavier.

Dép. 13 Vends A1200 avec 42 MB, 2ème lecteur, et 350 disks encore garanti : 3500 Frs. Tel au 42 05 21 47.

Dép. 13 Vends jeux sur Amiga 500/600/1200. Ecrire à Broucke Jimmy 5 Avenue Jean Moulin 13580 La Fare Les Oliviers.

Dép. 19 Vends pour A500/1200 news et oldies à bas prix, liste sur demande. Ecrire à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 26 Vends sur Amiga Flashback, tbe : 50 Frs. Tel à François au 75 57 46 47 après 17 h.

Dép. 31 Vends jeux et utils pour Amiga originaux, Superbase, Out Run, Textcraft, Amos Pro, Tecnoball, Monkey Island 2 de 60 à 160 Frs le jeu ou le tout : 350 Frs. Tel à Olivier au 61 12 02 11.

Dép. 31 Vends jeu original Genesia à 200 Frs, échange news et DP Amiga, recherche moniteur 1084S sur Toulouse - de 600 Frs. Tel à Florent au 61 84 97 57 après 18 h.

Dép. 31 Vends A1200 + imprimante couleur Star LC200 + lecteur externe + souris + news : 3900 Frs à débattre. Ecrire à Termes Jérôme 3 Allée de la Massane 31770 Colomiers.

Dép. 33 Vends A600, moniteur couleur 1085S, 50 jeux, 6 utils, 17 disks vierges, 5 joys, dont 1 pad, souris avec son port : le tout à 1000 Frs. Tel au 56 07 23 27 après 19 h.

Dép. 33 Vends A1200, DD 85 Mo, écran 1085S, joystick, 11 jeux, utilitaires, démos, revues, état neuf : 4000 Frs. Tel au 56 98 30 44.

Dép. 33 Vends A1200, DD 85 Mo, écran 1085S, joystick, 11 jeux, utils, démos, revues, état neuf : 4000 Frs. Tel au 56 98 30 44 ou écrire à Mr Boussier Stef 23 Rue de Majunga 33000 Bordeaux.

Dép. 34 Vends Amiga 1200, joystick, souris, jeux : 1500 Frs et CD32 : 1000 Frs + 2 CD. Tel à 67 54 21 73.

Dép. 37 Vends K240, Genesia, Heimdall 2 pour A500 : 150 Frs l'un ou 400 Frs les 3. Tel au 47 50 88 03 après 17 h 30 en semaine.

Dép. 37 Vends jeux sur A1200 de préférence, débutants bienvenus, réponse assurée si timbre. Brault Anthony 13 Mail David d'Angers Appt 132 37000 Tours ou tel au 47 38 46 67.

Dép. 39 Vends A1200 neuf : 2000 Frs + disks + souris + joys + lecteur externe sous garantie, 300 Frs digitaliseur sonore TST2 neuf, 250 Frs imprimante Siekosha sous garantie. Tel à David au 84 85 43 20.

Dép. 42 Vends Amiga 500, extension mémoire, lecteur externe, 2 joysticks, souris neuve, nbx jeux et utils, manuel, le tout en bon état : 2000 Frs à débattre. Tel au 77 33 05 98 le week-end.

Dép. 42 Vends moniteur couleur 1084S BE : 1000 Frs et imprimante Citizen 120D+ (peu servi) : 900 Frs avec support et ruban. A. Saint Antoine 10 Rue Leriche 42190 Charlieu ou tel au 77 60 19 72.

Dép. 45 Vends A500+ 2 joys, nbx jeux : 1800 Frs à débattre. Tel au 38 44 55 48.

Dép. 49 Vends ou échange Genesia, Super Frog, Body Blows, Galactic à 100 Frs le jeu, DDay, Syndicate, Goblins 3, Indy 4, Motal Kombat, Sierra Soccer. Tel au 41 39 46 71 après 18 h à Youen.

Dép. 50 Vends nbx jeux et utilitaires sur Amiga 500 à très bas prix, liste sur demande contre 1 timbre. Ecrire à Jef Bottoli 3 Rue Fabert 44100 Nantes.

Dép. 50 Vends A500 + 1084S + jeux + souris + joys : 1500 Frs. Tel au 33 22 28 32 sur la Manche uniquement.

Dép. 50 Vends jeux originaux 80 Frs : The Chaos Engine, Team Suzuki, Continental Circus... Tel au 33 94 50 32 à Aurélien.

Dép. 51 Vends DD GVP de 120 Mo de capacité + 2 Mo de mémoire supplémentaires pour A500/500+ à 2000 Frs à débattre. Tel à Patrick au 26 02 10 52.

Dép. 57 Vends Amiga 1200, tbe, souris, joys, 60 disks, boite de rangement : 2000 Frs. Tel à Jonathan après 18 h au 82 58 85 09.

Dép. 57 Vends A500 (1 Mo), environ 150 disks, moniteur couleur 1083S, 1 joy, souris, 3 boites de rangement, très peu servi en très bon état : 2500 Frs. Tel au 82 21 33 92 ou au 82 21 24 05 le soir.

Dép. 59 Vends Amiga 500 extension de mémoire à 1 Mo, souris, nbx disks, (jeux et utils), tapis, joystick : 1000 Frs à débattre. Tel au 27 47 29 34.

Dép. 59 Vends jeux à très bas prix sur A500. Tel à Michael au 27 89 69 36.

Dép. 59 Vends A500, 1 Mo, horloge : 900 Frs. Tel au 27 81 29 80.

Dép. 59 Vends A500 1 Mo, 2ème lecteur, écran Philips 14", joystick, souris : 2000 Frs, vends nbx jeux pour Amiga. Tel à Hervé au 78 25 71 76.

Dép. 59 Vends écran 1085S pour Amiga 500/600/2000/4000... : 900 Frs. Tel à Mathieu au 27 27 11 66.

Dép. 59 Vends news et oldies à bas prix assurés, un contact rapide et sérieux sur Amiga 500/1200. Ecrire à Laurent Swaenepoel 1 Allée Chateau Briand 59115 Leers ou tel au 20 75 13 15.

Dép. 63 Vends A500 1 Mo, souris, 2 joys et + de 50 jeux : 1400 Frs à débattre. Tel au 73 27 50 34.

Dép. 67 Vends Amiga 600 HD, 3 Joysticks, nbx jeux, état neuf 2000 Frs à débattre. Mr Lemercier 18 Rue de Bitche 67000 Strasbourg ou tel au 88 37 31 51.

Dép. 68 Vends Beneath a Steel Sky, Lure of the Tempress (originaux), cherche contacts sur A1200. Tel à Lionel au 89 46 26 18.

Dép. 68 Vends A1200, moniteur 1084S, HD 80 Mo, lecteur DF1, 320 disks, boite de rangement, joysticks, revues : 6500 Frs à débattre (valeur plus de 10000 Frs) sur la région. Tel au 89 54 90 90 à Alain.

Dép. 69 Vends A600, DD 20 Mo, extension Ram 2 Mo, accessoires, pack avantage, disquettes vierges, 18 jeux (action/rôle/aventure) le tout 2500 Frs, tbe. Tel au 78 47 84 34 à Lyon.

Dép. 69 Vends moniteur couleur 1083S à prix intéressants, en tbe. Tel à Thibault au 78 59 71 56 après 18 h.

Dép. 73 Vends jeux sur A600. Ecrire à Wicke Julien 212 Avenue Charles Albert 73290 La Motte Sx.

Dép. 74 Vends Amiga 500+ extension 1 Mo, joys, osuris, tapis, boites de rangement, 150 jeux : 2000 Frs (prix à débattre). Tel à Stéphane au 50 70 17 06.

Dép. 75 Vends à bon prix CD32 + 8 bons jeux. Tel à Alexis au 42 27 16 90.

Dép. 75 Vends CD32, sous garantie, 4 jeux, démos : 2000 Frs, achète sur A500, lecteur externe 150 Frs, Skidmarks, Syndicate : 100 Frs pièce. Tel au Olivier 46 51 84 06 après 20 h.

Dép. 75 Vends Amiga 2000 2. année 93, 5 Mo Ram, DD 100 Mo, drive externe, écran 1083S avec nbx jeux récents originaux : 8000 Frs. Ecrire à Couetdic Gilbert 56 Rue Sedaine 75011 Paris.

Dép. 75 Vends A500+, lecteur externe, écran couleur 1083S, 3 joysticks, nbx jeux : 2800 Frs. Tel au 44 18 30 40.

Dép. 75 Vends A500 + extension + 1 Mo + 2ème lecteur + souris + joys + nbx jeux, le tout pour 2000 Frs. Tel à Aziz au 43 45 48 39 vers 20 h.

Dép. 76 Vends sur A600 : Body Blows : 150 Frs et Dood le Bug : 100 Frs. Tel au 35 57 38 28 à Eric.

Dép. 76 Vends Amiga 600 + 50 jeux + manette : 1500 Frs à débattre, cherche A1200. Tel à Christophe au 35 86 51 47.

Dép. 77 Vends CD32, 2 joys, 3 jeux 2200 Frs, cherche contacts sur 3DO. Tel au 64 66 20 44 à Cyril.

Dép. 77 Vends A1200 couleur, nbx jeux : 2800 Frs. Tel au 60 07 16 09.

Dép. 77 Vends A1200, année 93 DD 120 Mo, 3"5 ext., moniteur 1083S, lecteur externe, souris, joysticks, jeux, utilitaires : 4500 Frs. Tel au 64 32 71 10.

Dép. 77 Vends DD A500, 105 Mo, 2 Mo Ram + jeux : 1500 Frs. Tel au 60 20 83 85 à Roger.

Dép. 78 Vends originaux Amiga à 150 Frs pièce : Magic Pocket, Thunder Hawk, The Krystal, Croisière pour un Cadavre, War in Middle Earth et sur PC Ultima 7, Startrek et autres. Tel au 30 95 22 61.

Dép. 78 Vends A500+, extension de mémoire 1 Mo, tbe : 1000 Frs. Tel au 39 19 59 26.

Dép. 80 Vends Amiga CD32, 10 jeux : Microcosm, Striker, Ultimate, Body Blows, Pirates, Castle 2, Alien Breed etc... : 2200 Frs. Tel au 22 91 10 18.

Dép. 83 Vends Amiga CD32 neuf, 6 jeux : Oscar, Digger, Pinball Dream, Microcosm, Alfred Chicken, Seek an Destroy + joy : 2000 Frs. Tel au 94 33 03 99 après 19 h à Mr Paget.

Dép. 83 Vends A500 extension 3 Mo, moniteur 1083 stéréo, disque dur 20 Mo, nbx jeux, souris, 2 joys et manuels. Tel à Sébastian au 94 43 00 95 entre 15 et 21 h.

Dép. 91 Vends Knightmare 90 Frs. Tel au 64 98 04 89.

Dép. 91 Vends Amiga CD32 + 3 jeux ou échange contre un Amiga 1200, vends moniteur 1084S + 22 disks, le tout 1000 Frs. Tel au 69 52 04 46.

Dép. 92 Vends A500 1 Mo Ram, Joystick, souris, manuel, + de 100 jeux : 1000 Frs, imprimante Citizen 120D 500 Frs. Tel au 43 33 22 05 le soir.

Dép. 93 Vends Casteles : 80 Fs, Curse of Enchantia : 120 Frs, Beast 3 : 120 Frs, HL14-18 : 180 Frs, Tycoon + SS2 + Red Baron : 120 Frs. Tel au 48 35 24 79 à Rudy après 19 h.

Dép. 93 Vends jeux pour A500/600/1200 à bas prix. Liste à Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et PC. Ecrire à Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Nevilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends DD Overdrive 170 Mo : 1800 Frs, Final Copy 2, DeluxPaint 4 AGA : 500 Frs un, jeu Simon sur A1200, Innocent à 150 Frs. Tel au 43 08 81 84.

Dép. 93 Vends A500 (1 Mo), moniteur couleur, jeux, joys, souris : 1500 Frs. Tel au 43 83 73 85 à Yann.

Dép. 93 Vends jeux sur A500/1200 à bas prix. Belay Bruno au 43 88 05 27 ou 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny.

Dép. 94 Vends A500 + ext + lecteur externe + nbx logiciels (100) + 2 joys + boites : 1100 Frs. Tel au 49 41 16 39.

Dép. 94 Vends nbx logiciels originaux sur A500 (environ 60 programmes). Tel à Yvan Pattiniez au 48 83 99 44 (domicile) ou 49 08 73 02 (travail).

Dép. 94 Vends A500, 1 Mo, écran 1084, 150 news, joys, état neuf : 2000 Frs. CDTV + clavier, souris, lecteur, Telecom, CD'94 neuf, garantie 8 mois : 1600 Frs. Tel au 42 07 78 44.

Dép. 95 Vends A500, extension 512 Ko, écran couleur, imprimante Citizen 120D+, 2 joysticks, nbx jeux, tableur Maxi Plan, tbe : 3500 Frs à débattre. Tel à Hervé au 34 71 21 85 après 19 h.

Dép. 95 Vends A500 1 Mo, lecteur CD-Rom, manette infra-rouge, souris, D7, CD, Trackball : 1700 Frs. Tel au 34 11 29 89 à Fabrice.

Dép. 95 Vends news pour Amiga 1200/500 (utils, jeux...) à très bas prix, demander à Yann au 39 86 47 55 après 15 h ou écrire à Tournon Yann 4 Rue d'Albert 95140 Garges les Gonesse.

Dép. 95 Vends A1200 + lecteur externe + softs : 2000 Frs, vends DD 120 Mo pour A1200 + nappe + softs : 1200 Frs,v ends écran 1085S : 900 Frs, vends PC 880B : 500 Frs. Tel à Franck au 39 31 02 24 après 20 h.

Dép. 95 Vends A2000, moniteur 1084S, DD 40 Mo, 3,5" MV fonction PC 286, 2 joys, souris et ext 3"1/2, jeux etc : 2500 Frs. Tel au 30 76 08 13 après 20 h.

PETITES ANNONCES
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Atari

Contact

Dép. 13 Recherche la solution et astuces sur Shadowlands sur 520 STE contre timbres ou pin's ou autre, faire offre à Diet Sébastien 6 Rue des Cyprés 17200 Royan.

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST : news, utils ou autres docs et soluces, réponse rapide assurée. Tel à Jean-Marc au 33 07 18 71 le soir.

Dép. 59 Echange ou vens jeux sur ST, possède nbx news, réponse rapide et assurée. Tel à Sébastien le soir au 27 76 04 95.

Vente

Dép. 13 Vends Atari 520 STE,1 Mo, joystick, souris, 25 jeux : 1400 Frs. Tel au 91 43 07 29 à Jean.

Dép. 13 Vends Atari 1040 STE, imprimante Citizen 120D+, le redac3 et jeux : 2500 Frs. Tel au 91 93 71 66 à Christian.

Dép. 19 Vends Atari 1040 STE, 2 joysticks, souris, jeux, moniteur couleur : 4000 Frs à débattre. Tel à Nicolas au 55 98 08 45.

Dép. 24 Vends nbx originaux sur ST à bas prix, échange possible. Tel au 53 09 81 59 à Michel.

Dép. 25 Vends STE 1 Mo + 2 joys + Trackball + mags + 100 disks en tout genre : 1200 Frs. Tel au 81 95 23 84 le soir.

Dép. 34 Vends Falcon 4/85 Mo, souris, tapis, jeux, utils : 4000 Frs ou échange contre A1200, souris, joystick (mini 100 disks). Tel au 67 36 28 65.

Dép. 35 Vends Atari Mega ST, TOS204, 16 Mhz, disque dur 40 Mo, écrans NB et couleur, logiciels : 2500 Frs, émulateur Pc Supercharger 1.5 : 500 Frs. Tel au 42 73 28 12.

Dép. 42 Vends Atari 520 STF, écran couleur, 100 jeux (GP F1, Kick Off 1 et 2...) : 1000 Frs. Tel au 77 76 00 23 à Olivier Cornu.

Dép. 45 Vends Atari (2 Mo), 120 jeux, souris et tapis, 2 joys, écran couleur, livres. Tel à Cédric au 38 80 92 01 entre 18 h 30 et 21 h 30.

Dép. 49 Vends jeux sur Atari ST à un prix intéressant. Panchèvre Xavier Les Mauvrets 49800 Brain sur l'Authion.

Dép. 59 Vens pour 520/1040 news et oldies, liste sur demande, réponse assurée. Ecrire à Bultez José 33 Rue de la Moissonnière 59640 Dunkerque.

Dép. 59 Vends Atari 520 STE, ext 1 Mo, nbx jeux (100), joystick, souris, pistolet infra-rouge : 1500 Frs. Tel au 20 07 22 64.

Dép. 70 Vends 1040 STF + moniteur couleur + nbxx jeux + manuel + souris + joys : 2000 Frs. Tel à Nicolas au 84 49 27 67.

Dép. 76 Vends 520 STE 2 Mo, écran couleur, mags, 2 souris, 2 manettes, tapis, nbx jeux originaux, 3 boites de rangement : 3000 Frs. Tel au 35 63 18 37 après 18 h.

Dép. 77 Vends Atari 520 STE + 2 joysticks, nbx jeux, 1 souris, tapis, boite de rangement, cables, docs et revues : 1900 Frs. Tel au 60 04 65 52.

Dép. 89 Vends nbx jeux (news et oldies) sur ST à un prix très intéressant, réponse assurée. Ecrire à Munoz José BP 3 89010 Auxerre.

Dép. 91 Vends Atari 1040 STE, moniteur couleur, 2 joys, nbx jeux, docs : 2400 Frs. Tel au 64 96 14 41.

Dép. 92 Vends Atari 1040 ST, jeux dont originaux, 2 joys, souris..., le tout pour 1200 Frs. Tel au 47 81 25 14 après 18 h.

Dép. 94 Vends 520 STE 4 Mo, LC10 Couleur, écran mono, nbx jeux, 2 lecteurs : 3000 Frs sur le 94. Tel à Olivier au 48 82 25 27.

Autres

Achat

Dép. 33 Achète clavier C64 en bon état. Ducos Mickael Tambourin Ouest 5-33490 St Malaire.

Dép 50 Achète anciens numéros de Joysticks : 4, 6, 7 : 35 Frs l'unité et Réunion CD Rom : 170 Frs. Tél à Olivier au 33 43 72 97 HR

Contact

Dép. 6 Pour la création d'un catalogue courant 1995 recherchons logs Shareware, Freeware et DP tout style sous docs et Windows. Ecrire à Alessi Marc 351 Avenue de Tournamy 06250 Mougins.

Dép. 44 Cherche contacts sur 3DO, échange, vente ou achat de jeux. Tel au 40 33 48 50 après 19 h.

Dép. 59 Vends 3DO Pal + jeux : Crash'n Burn, Total Eclipse, Horde, Dragon's Lair, Doc. Hauzer entre 3500 et 4000 Frs à débattre. Tel au 27 65 28 38 à Seb.

Vente

Dép. 15 Vends John Madden Football 3DO (neuf) : 300 Frs (port compris) ou échange contre autre jeu 3DO. Tel à Frédéric Ouagne au 71 40 66 50.

Dép. 42 Vends imprimante Citizen 120D+ avec support : 900 Frs et moniteur 10845 : 1100 Frs, le tout en tbe. Arnaud Saint-Antoine 10 Rue Leriche 42190 Charlieu ou tel au 77 60 19 72 après 19 h.

Dép. 44 Vends jeux originaux MAC état neuf : Hellcat Leyte Gulf, Mutant Beach, M4, Tessarae, Sky Shadow, Mission Thunderbolt entre 100 et 225 Frs selon jeu. Tel à Etienne Pilorget au 40 72 95 12.

Dép. 46 Vends nbx jeux 3DO : The Horde, Doc Hauzer, Night Trap, Alone in the Dark, échange possible, recherche Sampler 9 démos et deuxième manette pour 3DO. Tel au 65 22 68 91.

Dép. 75 Vends, achète, échange sur 3DO possède nbx jeux, vends nbx originaux sur PC, vends nbx disks 3"1/2 sur Amiga. Tel à Adel au 42 05 86 39 le soir, bureau : 40 38 62 00 poste 6503.

Dép. 75 Vends jeux sur CDI : Inca, Grand Prix, Kether, Tennis Open, Pinball, CD Shot : 100 Frs. Tel à Fabio au 47 64 17 25.

Dép. 77 Vends nbx disks vierges Verbatim neuves sous emballage, garanti 100 % : 50 Frs les 10 HD, 30 Frs les 10 DD. Ecrire à Prin Jérôme 11 Rue JB Gervais 77450 Esbly ou tel au 60 04 34 60.

Dép. 93 Vends imprimante à jet d'encre couleur Canon BJC 600 : 3500 Frs, imprimante à jet d'encre mono BJ10EX : 1000 Frs, carte graphique Orchid Pro 2S 32000 couleurs, carte ISA pour 700 Frs. Tel au 40 11 26 43.

Cpc

Contact

Dép. 75 Cherche contacts sur PC pour échange rapide de jeux, nbx news. Stéphane Barre 10 Rue de la Py 75020 Paris.

Vente

Dép. 27 Vends CPC 6128 + moniteur couleur + tuner + réveil + nbx jeux et accessoires : 1500 Frs. Tel au 32 36 72 26 après 19 h.

Dép. 62 Vends Amstrad CPC 6128, 10 jeux, manette, écran mono : 200 Frs à débattre. Tel à Aurélien au 78 59 39 81.

Dép. 76 Vends CPC 6128 complet, nbx jeux, tuner, radio et réveil Amstrad : 1500 Frs. Tel au 35 76 78 02.

Dép. 78 Vends manette et jeux pas chers pour CPC et CPC+. Tel au 76 27 37 01 le soir de préférence.

Dép. 91 Vends CPC 6128 Amstrad + 50 jeux (20 disquettes), clavier, écran, très bon état. Tel au 69 30 27 96 à David. Achète disquettes vierges HD.

Dép. 91 Vends Amstrad CPC 6128 + Ad TV + nbx jeux + manuel : 1000 Frs. Tel au 64 56 48 44.

Pc

Achat

Dép. 28 Achète jeux, utils, sur PC à bas prix. Envoyer liste à Guet Emmanuel 103 Rue François Lepine 28600 Luisant.

Dép. 40 Achète jeux PC, envoyer liste et tarifs à Andrieu Christian 10 Avenue Lamarque Cando 40000 Mont de Marsan.

Dép. 45 Achète Ultima Trilogy II comprenant Ultima 4, 5, 6 ou Ultima 6. Christophe Cornil Les Bonnes 45 210 Rozot le Vieil ou tel au 38 90 92 16.

Dép. 93 Achète Disney animation Studio ou autre logiciel d'animation (ou dessin et animations). Faire offre au 43 02 07 91 à Thomas.

Contact

Dép. 3 Cherche contacts rapide et sérieux sur PC pour échange de jeux et utils, envoyer liste, réponse assurée, vends PC 486 DX 2 66. Mr Zoghlami Appt 51 Bat C2 Chemin du Bouzol 03800 Gannat.

Dép. 6 Cherche contacts sérieux sur PC et CD-Rom (possède Rebel Assault, Myst, M. Race). Ecrire à Fabrice Lazzari Les Courtines Impasse du Jardin des Roses 06600 Antibes.

Dép. 6 Cherche contacts sérieux et rapides pour PC, jeux et utils. JC Arrou-Vignod 126 Ch. des Ames du Purgatoire C2 06600 Antibes ou tel au 93 74 00 17 après 20 h.

Dép. 7 Achète, échange ou vends jeux et utils sur PC, liste sur demande à Bernard Bouvier 205 Rue de Prague 07500 Guilherand-Granges.

Dép. 11 PC, Amiga cherche contacts, possède nbx news, débutants bienvenus, achète revues BE. Foulon Stéphane 11 Rue Pierre Lavergne 11100 Narbonne ou tel au 68 65 05 49.

Dép. 11 Echange, vends, achète jeux PC, vends matériel (processeur et Ram). Tel au 68 42 08 50 le week-end à Loïc.

Dép. 16 Echange PC CD-Rom : Megarace, Legend, Elite 2, Iron Helix, Myst, 20 CD Share, Proclip, Tennis Open etc... Tel au 45 71 43 60 HB ou 45 85 74 20 après 20 h.

Dép. 21 Cherche contacts sérieux sur Dijon en et environs. Ecrire à Boccanfuso Gérard 4 Rue de Mulhouse 21000 Dijon.

Dép. 27 Cherche contacts sur PC, news assurées, débutants bienvenus, sérieux et rapides. Ecrire à Christophe Pekar 21 Rue St Martin 27950 St Marcel.

Dép. 30 Cherche sur PC séquenseurs Cubase audio ou score, Cakewal et Sequence 1000 achète ou échange. Tel au 66 89 48 41.

Dép. 34 Cherche contacts sur PC et CD-Rom dans la région de Montpellier, possède Streamer. Tel au 67 72 91 80.

Dép. 34 Cherche Contacts pour échange de jeux PC - Bal - RTel : Maraga, dispo. news. Tel au 67 92 52 77 ou écrire à Anne Dexter 24 Rue de Clémentville 34000 Montpellier.

Dép. 46 Cherche contacts sérieux sur PC pour échanges de jeux, réponse assurée, envoyer liste à Cance Laurent Combe d'Arnis 46000 Cahors.

Dép. 47 Echange news PC, contacts sérieux. Tel à Manuel ou Rémi après 18 h au 53 65 52 69.

Dép. 50 Echange ou vends jeux et utils sur PC. Ecrire à Bruere Lionel Montigny La Provortière 50540 Isigny le Buat ou tel au 33 48 03 76 après 18 h 30.

Dép. 54 Cherche contacts sur PC pour échanges rapides et sérieux de jeux et utilitaires, possède news, réponse assurée, envoyer liste à Amroun Nasser 2 Allée des Glaëuls54350 Mont St Martine.

Dép. 55 Echange softs sur PC, tout style, recherche aussi soluces (Beholder, Xeen, Arena...). Mr Prunneaux Alexis 16 Rue des Meix 55000 Silmont.

Dép. 57 Cherche contacts sur PC pour échange jeux et utils (Dép. 54, 57 de préférence). Tel à Fred au 87 51 34 79.

Dép. 59 Recherche contacts sur PC pour échanges ou achats. Tel à Benjamin au 20 08 82 20.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux sur PC + CD Rom, utils, jeux, envoyer liste à Tricotteux Gilles 64 Rue de Pont sur Sambre 59570 La Longeville.

Dép. 59 Echange Strike Commander, Ultima 8, Privateer, EOB 3. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 20 79 73 01.

Dép. 61 Cherche contacts sur PC pour vente et échanges de news et oldies. Tel au 33 26 77 26 à Siegfried, possède aussi jeux jeux Amiga.

Dép. 62 Recherche contacts sérieux et rapides sur PC (possède news). Envoyer liste à Wittek Cédric 327 Rue Alfred de Musset 62700 Bruay la Buissière.

Dép. 62 Recherche contacts sur PC (rapide et sérieux), possède news, envoyer liste à Wittek Cédric 327 Rue Alfred de Musset 62700 Bruay la Buissière.

Dép. 67 Cherche contacts sur PC pour échanges de musiques : mods3M, MTM, Ult... envoyer liste à Marc Barrett 2 Rue de Bruxelles 67000 Strasbourg.

Dép. 69 Cherche contacts sur PC pour échanges rapides et sérieux de jeux. Envoyer liste à His Marc 49 Rue Louis Blanc 69006 Lyon (recherche Vroom Multiplayer...).

Dép. 70 Cherche contacts PC 1640, 1512, 286, 386, jeux et utilitaires, envoyer liste (si possible à Gray). Ecrire à Cyril Compe 82 Rue Vanoise 70100 Gray.

Dép. 70 Echange, vends, achète softs sur PC, liste sur demande, vends anciens joystick : 20 Frs, Tilt : 30 Frs, Gen4 : 20 Frs (+ de 50 magazines). Tel au 84 82 30 26.

Dép. 73 Echange softs PC 3"1/2 dont nouveautés, recherche contacts Streamer (120 Mo). Ecrire à Mr Moerenhout Laurent 124 Pace St Léger 73000 Chambery ou tel au 79 85 61 32.

Dép. 75 Cherche contacts sur Paris pour échange de jeux et utils, vends PC 486 SX 33, multimedia + DD 340 Mo, le tout sous garantie, vente cause double emploi. Tel à Pierre au 48 42 33 68.

Dép. 75 cherche logiciel reconnaissance vocale "Voice master" sur pc (extension + soft) Urgent! tel à Stéphane au 41.34.87.56

Dép. 75 Echange jeux oldies et news, envoyer liste et coordonnées complètes à Nadia Chaal 3 Rue Emile Bertin 75018 Paris.

Dép. 77 Passion du CD-Rom ? Vivez-la moins chère !! Informations contre 2 timbres. Eco CD 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 91 Echange, vends jeux sur PC : Tie Fighter, The Horde... Tel au 60 84 34 85 à Xavier.

Dép. 94 Cherche contacts PC ou ST pour échanges ou ventes de jeux ou utilitaires, réponse assurée. Ecrire à Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Dép. 99 Cherche contacts PC rapide et sympa, jeux et utils. Envoyer liste à Philippe Blondel 26A Ch. Grand Donzel 1234 Vessy - Suisse.

Vente

Dép. 2 Vends sur PC 3 Day of the Tentacle, Lands of Lore : 150 Frs chacun. Tel au 23 79 05 60 ou écrire à Aurélien Prunier 14 Rue d'Acadie 02000 Laon.

Dép. 6 Vends 486 SX 25, DD 130, 4 Mo Ram, clavier, souris, VGA 1 Mo : 3900 Frs sans écran. Tel au 93 79 89 74.

Dép. 7 Vends jeux originaux PC : Alone in the Dark 2, Vroom, Flashback, Spear of Destiny, Prince of Persia. Tel au 75 33 01 90 après 18 h.

Dép. 12 Vends jeux PC HD 3,5" : Gabriel Knight VF, Sam et Max VO, Inca II VF : 200 Frs pièce à débattre. Tel au 65 80 82 69.

Dép. 13 Vends jeux originaux à partir de 50 Frs. Eric Jaulmes 1 Avenue Marie Balajat 13009 Marseille ou tel au 91 40 13 75.

Dép. 13 Vends CM 386 SX 33, carte graphique Trident 512 Ko, souris, le tout 900 Frs. Tel à Cédric au 91 45 25 56 après 20 h.

Dép. 21 Vends jeux PC de 50 à 150 Frs, logiciel d'Astrologie : 200 Frs. Tel au 80 64 07 73 après 19 h.

Dép. 21 Vends carte son Sound Blaster 2.0 avec logiciels inclus : 400 Frs à débattre. Tel à Frédéric au 80 61 46 61 le soir après 19 h.

Dép. 28 Vends SFII 100 Frs, Day of the Tentacle 200 Frs, Morteville M. 50 Frs, Adi Math 3E 250 Frs, manette 50 Frs, cherche Chuck Yeager AC et Raving Chall. gratos si possible. Tel au 37 25 40 61.

Dép. 29 Vends jeux originaux sur PC : Pirates Gold, Inca 1 et 2, The Settlers, Sim City 2000, Flashback, Day of the Tentacle, Retrayal at Kondor (VO) de 150 à 250 Frs pièce. Tel au 98 20 30 91.

Dép. 29 Vends jeux PC à moitié prix : Theme Park, The Settlers, Strike Commander, Xanth, Shadow of the Comet, Serpent Isle.. et beaucoup d'autres. Tel au 98 05 74 22.

Dép. 33 Vends PC 386 SX 25 4 Mo Ram, DD 40 Mo, 2 lecteurs HD 3"5 et 5"25, SVGA, son Adlib, Joystick, souris, DOS 5, Windows 3.1 : 4500 Frs. Tel au 56 47 35 54.

Dép. 33 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo de Ram, DD 85 Mo, vidéo 1 Mo SVGA et écran SVGA (encore sous garantie), souris, DOS 6.2, Windows : 6500 Frs à débattre. Tel au 56 88 21 65.

Dép. 33 Vends jeux PC originaux : Genesia + Field of Glory : 200 Frs port compris ou possibilité d'échange. Tel à Jérôme au 56 65 63 74 après 18 h.

Dép. 35 Vends Lands of Lore à 200 Frs. Tel à David au 99 50 69 52.

Dép. 38 Vends jeux PC originaux : T. Fighter, SQ5, Pacific Strike 1942, Battle Isle 2, Ishar 3, Reunion VF, Dune 2... Tel au 76 25 00 57 à Franck.

Dép. 42 Vends jeux originaux avec boites et notices : Fields of Glory, Genesia, The Greatest, B17, F1 GP, OM Super Football... de 100 à 200 Frs. Tel au 77 25 75 83 après 19 h.

Dép. 44 Vends jeux PC et Amiga. Tel à Christian au 40 82 41 76.

Dép. 50 Vends jeux PC CD-Rom : Ultima 8 VF : 250 Frs, 3,1/2" : Populous 2, Simant, etc... à 120 Frs l'un + frais de port. Hochart Yvon 9 Ter Rue Gambetta 50130 Octeville ou tel au 33 93 53 34.

Dép. 57 Vends sur PC jeux (news) pas chers. Ecrire à Lehning Lucien 12 Rue Dominique Macherez 57070 Metz.

Dép. 61 Vends lecteur 3"1/2 1 Mo 44 tbe 275 Frs port inclus et recherche contacts sérieux



REVENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX CD ROM D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEO GEO - NEC ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

MEGA CD

(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F — Manette 69 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ROAD AVENGER	69 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	MORTAL KOMBAT	279 F
HEAVY NOVA	99 F	PUGGSY	249 F	SHERLOCK HOLMES II	279 F
BLACK HOLE ASSAULT	149 F	SHERLOCK HOLMES	249 F	SILPHEED	279 F
AFTER BURNER III	249 F	SONIC	249 F	THUNDERHAWK	279 F
BATMAN RETURN	249 F	WONDER DOG	249 F	WWF RAGE IN THE CAGE	279 F
FINAL FIGHT	249 F	BILL WALSH FOOTBALL	279 F	YUMENI MYSTERI MANSION	279 F
INXS	249 F	CHUCK ROCK II	279 F	DRACULA	299 F
JAGUAR XJ 220	249 F	ECCO LE DAUPHIN	279 F	GROUND ZERO TEXAS	299 F
KRISS KROSS	249 F	MICROCOSM	279 F	FIFA SOCCER	314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

DRAGON'S LAIR	TEL	DRACULA	449 F	NHL HOCKEY 94	449 F
MAD DOG MAC CREE 2 (US)	TEL	DUNE	449 F	POWER MONGER	449 F
TERMINATOR	TEL	FIFA SOCCER	449 F	STAR WAR	449 F
FLASHBACK	299 F	FORMULA 1	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	JURASSIC PARK	449 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
AMAZING SPIDERMAN	399 F	MEGARACE	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES

LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO(+ 1 JEU) 1490 F — CONSOLE CD ROM NEO-GEO 3490 F
Mémory Card* 159 F — MANETTE 499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

BURNING FIGHT	199 F	TOP PLAYER GOLF	199 F	WORLD HEROES	399 F
GHOST PILOT	199 F	ART OF FIGHTING	399 F	FATAL FURY 2	499 F
NAM 75	199 F	FATAL FURY	399 F	WORLD HEROES 2	499 F
RIDING HERO	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F	SAMOURAI SHODOWN	999 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) ;

NAM 75	449 F	ART OF FIGHTING 2	499 F	SAMOURAI SHODOWN	499 F
ART OF FIGHTING	499 F	FATAL FURY SPECIAL	499 F	SUPER SIDEKICK 2	499 F

3 DO

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)

CONSOLE 3 DO (version PAL) + 2 jeux TEL
PISTOLET 3 DO 399 F — MANETTE SUPPL. 349 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

JOHN MADDEN FOOTBALL	199 F	LEMMINGS	249 F	NIGHT TRAP	279 F
TWISTED	199 F	MAD DOG MAC CREE	249 F	SUPER WING COMMANDER	279 F
DRAGON'S LAIR	249 F	PEEBLE BEACH GOLF	249 F	OUT OF THIS WORLD	279 F
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	249 F	SEWER SHARK	249 F	REAL PINBALL	279 F
INCREDIBLE MACHINE	249 F	TOTAL ECLIPSE	249 F	STELLAR 7	279 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

ALONE IN THE DARK	TEL	FIREBALL	TEL	SHADOW	375 F
BALL Z	TEL	MICROCOSM	TEL	WAY OF THE WARRIOR	375 F
DEMOLITION MAN	TEL	COWBOY CASINO	299 F	BURNING SOLDIER	399 F
FIFA SOCCER	TEL	JURASSIC PARK	299 F	MEGARACE	399 F
FLASHBACK	TEL	ROAD RASH	375 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	399 F

+ 30 nouveautés attendues en Octobre & Novembre 94

CD 32

CONSOLE NEUVE CD 32 + 2 JEUX 1490 F

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

MANETTE SUPPLÉMENTAIRE 299 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ARABIAN NIGHT	99 F	PIRATE GOLD	139 F	LABYRINTHE OF TIME	159 F
ALFRED CHICKEN	139 F	SEEK & DESTROY	139 F	LOTUS TURBO TRILOGY	159 F
D. GENERATION	139 F	WHALE'S VOYAGES	139 F	MICROCOSM	159 F
OVERKILL & LUNAR	139 F	CAPTIVE 2 LIBERATION	159 F	NIGEL MANSELL	159 F
SENSIBLE SOCCER	139 F	DANGEROUS STREET	159 F	PINBALL FANTASIES	159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BRUTAL SPORTS FOOTBALL	TEL	LAMBORGHINI	249 F	LEGACY OF SORASIL	269 F
DRAGONSTONE	TEL	MANCHESTER UNITED	249 F	LITIL DIVIL	269 F
BANSHEE	249 F	QUICK THUNDER RABBIT	249 F	UFO	269 F
BRIAN THE LION	249 F	SECOND SAMOURAI	249 F	ULTIMATE BODY BLOWS	269 F
GLOBAL EFFECT	249 F	CANNON FODDER	269 F	HEIMDALL II	299 F

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU 2190 F

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 349 F

Exemple de prix :

		CLUB DRIVE	TEL	RAIDEN	TEL
ALIENS VS PREDATOR	TEL	CRESCENT GALAXY	TEL	TEMPEST 2000	TEL
BRUTAL SPORTS	TEL	DINO DUDES	TEL	TINY TOONS	TEL
CHECKERED FLAG 2	TEL	DOOM	TEL	WOLFERSTEIN 3D	TEL

OVERGAME™ MACHINE CX



La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!

Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo !
Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente.

1590 F

CD ROM MAC

Exemple de prix :

THEME PARK	TEL	GOBLINS 1	349 F	GOBLINS 3	349 F
GABRIEL KNIGHT	349 F	GOBLINS 2	349 F	LOST IN TIME	399 F

CD ROM PC

+ DE 400 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

LECTEUR CD ROM double vitesse TEL — Carte sonore + Enceinte TEL
Joystick 129 F — MANETTE 99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

ARMOURED FIST	TEL	COMMANCHE	349 F	AL QUADIM	399 F
DELTA V	TEL	DRAGON'S LORE	349 F	BENEATH A STEAL SKY	399 F
11TH HOUR	TEL	GABRIEL KNIGHT (VF)	349 F	BLOODNET	399 F
OVERLORD	TEL	GREAT NAVAL BATTLE II	349 F	CONSPIRACY	399 F
SYSTEM SHOCK	TEL	INCA II	349 F	KING'S QUEST ANTHOLOGY	399 F
THEME PARK	TEL	JOURNEYMAN PROJECT	349 F	LANDS OF LORE	399 F
TIE FIGHTER	TEL	KINGS QUEST VI	349 F	OUT POST (VF)	399 F
THE SETTLERS	TEL	LAURA BOW II	349 F	PGA TOUR GOLF	399 F
CORRIDOR 7	249 F	LEISURE SUIT LARRY VI	349 F	RISE OF THE ROBOTS	399 F
DAMNESIA	299 F	LOST IN TIME	349 F	SAGA OF ACES	399 F
DESERT STRIKE	299 F	UNDER THE KILLING MOON	499 F	SYNDICATE PLUS	399 F
FIFA SOCCER	299 F	NHL HOCKEY	349 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	399 F
GENASIA	299 F	POLICE QUEST IV	349 F	CRITICAL PATH	399 F
JUNGLE STRIKE	299 F	REBEL ASSAULT	349 F	CRITICAL PATH	429 F
MEGARACE	299 F	SPACE QUEST ANTHOLOGY	349 F	HELL CAB	449 F
MICROCOSM	299 F	SUPER STRIKE COMMANDER	349 F	MYST	449 F
WORLD CUP USA 94	299 F	T.F.X.	349 F	THE HORDE	449 F
IRON HELIX (VF)	329 F	UFO	349 F	ULTIMA VIII	449 F
BETRAYAL AT KRONDOR	349 F	WING COMMANDER ARMADA	349 F	7TH GUEST	449 F

Exemple de prix (JEUX OCCASION) :

BETRAYAL AT KRONDOR	199 F	IRON HELIX	249 F	LOST IN TIME	275 F
WORLD CUP USA 94	199 F	MEGARACE	249 F	SYNDICATE PLUS	275 F
REBEL ASSAULT	239 F	BENEATH A STEAL SKY	275 F	ULTIMA VIII/PAGAN	299 F
TFX	239 F	COMMANCHE	275 F	HELL CAB	314 F
DAY OF THE TENTACLE	249 F	INCA II	275 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	349 F

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION
Téléphonez pour réservez !!!

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette 3690 F — Manette supplémentaire 289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette 2490 F — Carte Full Motion vidéo 1990 F

Exemple de prix (CD NEUFS)FILMS :

BLACK RAIN (VF)	189 F	LIAISON FATALE (VF)	189 F	STAR TREK VI (VF)	189 F
GHOST (VF)	189 F	PROPOSITION INDECENTE (VF)	189 F	UN POISSON NOMME WANDA (VF)	189 F

Exemple de prix (CD NEUFS)DIVERS :

DIMO'S QUEST	249 F	ASTERIX	349 F	INCA	389 F
SCOTLAND YARD	249 F	DRAGON'S LAIR	349 F	KETHER	389 F
VAN GOGH	249 F	LITIL DIVIL	349 F	7TH GUEST	489 F
PARIS BELLE EPOQUE	299 F	SPACE ACE	349 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	990 F

CDX CHARME

RESERVE AUX ADULTES

+ DE 80 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BLOND JUSTICE	159 F	MAIN STREET USA	249 F	MYSTIC OF ORIENT	299 F
TRACY I LOVE YOU	199 F	101 SEX POSITION VOL 1	299 F	DEEP THROAT	399 F
CALIFORNIA DAY	249 F	101 SEX POSITION VOL 2	299 F	HIDDEN OBSESSIONS	399 F
CALIFORNIA DAY DREAMER	249 F	BUSTY BABES	299 F	ADVENTURE OF SEYMORE BUTTS	449 F
EXPOSE	249 F	DIGITAL DANCING	299 F	DREAM MACHINE	449 F
SIN FULLY YOURS	249 F	KAMA SUTRA	299 F	NIGHT WATCH INTERACTIF	449 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles.
* OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre **CARTE DE FIDELITE** complète, vous gagnez **300 FRS** de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... TEL BUR : ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature ....

JOYSTICK 10/94

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

et rapides sur PC, achète aussi Ram. Tel à Frédéric au 33 73 15 34.

Dép. 62 Vends portable Zenith minisport HD 20 Mo Ram 1 Mo, lecteur externe 3"1/2 720 Ko, DOS 3.3, cable liaison PC-Automie PC environ 3 h : 2500 Frs à débattre. Tel au 21 02 93 58 après 20 h.

Dép. 65 Vends disks PC, possède nbx photos classées par thème ou par film, demander liste avec timbre à Le Run Yann 1 Rue des Bergeronnettes 65290 Juillan.

Dép. 67 Vends DDay CD, Lamborghini CD, Megarace CD, Cannon Fodder, Theatre if Death, Underworld 1, Stronghold, Genesia, Oxydmagnum, 1942, Eight Ball Deluxe CD Rom 230 Frs et autres à 170 Frs. Tel au 88 74 52 37.

Dép. 69 Vends carte mère 286/16 + 1 Mo Ram : 300 Frs, disque dur Conner 40 Mo : 400 Frs, 2 disques durs 40 Mo : 700 Frs. Tel au 78 30 90 85 le soir.

Dép. 69 Vends sur PC : Eternam 5"1/4 : 200 Frs, Swap 5"1/4 : 50 Frs, Great Courts 2 3"1/2 : 100 Frs, Time Race 3"1/2 : 50 Frs, cherche FS4 et Ports of Call. Tel à Guillaume au 78 20 23 28.

Dép. 69 Vends jeux PC 3"1/2 originaux : 160 Frs : Shadowcaster, Ultima 8, Al Quadim, Ravenloft, Arena, Hand of Fate. Tel à Pat au 78 03 25 39.

Dép. 69 Vends nbx gifs tout style (Space, XXX, Animaux...), catalogue sur simple demande à Chirol Ludovic 124 Rue Abbé-Donnet 69400 Villefranche.

Dép. 71 Vends Flashback, Curse of Enchantia sur PC 3"1/2 à moitié prix ou échange contre jeu de rôle. Tel à Loïc au 85 26 31 84.

Dép. 72 Vends jeux PC. Piron Frédéric 189 Boulevard de la Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 75 Vends jeux PC originaux à 150 Frs maxi. Tel à Ardeshir au 43 22 75 76.

Dép. 75 Vends Theme Park : 140 Frs (VF, boite, notice et garantie). Tel à Jean-François au 43 25 07 98.

Dép. 75 Vends jeux PC à bas prix. Michel Chen 14 Place de Seine 92400 Courbevoie ou tel au 46 92 03 47.

Dép. 75 Vends sur PC : Prince of Persia 2 : 150 Frs neuf. Tel à Sam au 46 87 05 15.

Dép. 75 Vends carte Proaudio 16 Basic + notice : 600 Frs, carte mère 386 DX 33 : 1000 Frs, Modem Olitec 2400 notice + disk : 1000 Frs, coprocesseur Math 387 DX : 500 Frs. Tel au 42 57 36 69 à Luis.

Dép. 75 Vends CPU DX 2 66 Mhz pour 1700 Frs et CPU DX 4 100 Mhz pour 4500 Frs et imprimante HP550C couleur jet d'encre avec 6 cartouches pour 3000 Frs. Tel à Gilles au 42 78 52 06.

Dép. 75 Vends 486 SX 25, 4 Mo Ram, DD 130 Mo, moniteur SVGA, imprimante Canon BJ 10 EX + divers logiciels. Tel au 40 05 91 65.

Dép. 75 Vends originaux 3"1/2 avec notices : Task Force, 1942 Pacific Air War, Fields of Glory, Reach for the Skies à 150 Frs pièce. Tel au 44 73 91 67.

Dép. 75 Vends Zenith 486/25, lecteur 5" et 3", 4 Mo Ram, HD 170 Mo, compr. 300 Mo, SVGA couleur, souris, nbx jeux et prog. Tel au 45 42 58 39 sur Paris après 18 h 30.

Dép. 75 Vends 486 DX 33 256 Ko cachés, 8 Mo Ram, DD 350 Mo, 2LD, écran 14" SVGA, carte SVGA Paradise, SB Pro + enceintes, nbx logiciels (jeux, utils) : 8000 Frs. Tel à Fabien au 40 35 34 52.

Dép. 75 Vends carte acquisition "video blaster" avec pleins de logiciels + Kit de développement: 1800 frs. Tel à Stéphane au 41 34 87 56

Dép. 75 Vends ou échange nbx utils et jeux sur PC. Envoyer liste ou demande à Vandermeersch Guillaume 15 Rue G. Vanzeveren 7700 Mouscron - Belgique.

Dép. 76 Vends International Tennis Open sur PC CD-Rom, cause double emploi : 200 Frs. Tel au 35 40 11 94 le week-end.

Dép. 77 Vends 486 DX 33, 4 Mo, 200, 2ème lecteur, disks + CD-Rom, écran, carte son, carte SVGA, joystick, enceintes, imprimante, jeux, revues : 9000 Frs. Tel au 64 03 05 73 le soir.

Dép. 77 Vends PC 486 DX 33 Eisa, 8 Mo de Ram, Orchid Prodesigner 25, SB16 ASP, HDD 554 Mo, CD-Rom double vitesse, Megarace, Microcosm, Indycar, Theme Park CD, Dune 2, Dune, KGB, DOS 6.2, Sam et Max. Tel au 60 02 18 18.

Dép. 77 Vends 386 écran VGA couleur : 1000 Frs. Tel au 64 68 05 86.

Dép. 77 Vends 386 SX 16 Mhz, DD 60 Mo, 2 Mo Ram, VGA, lecteur 3"1/2 avec jeux : 2800 Frs, vends CPC 6128+ avec nbx jeux : 1000 Frs. Tel au 64 21 68 45 à Maxime.

Dép. 78 Vends carte son SB Pro 2 interface CD-Rom : 375 Frs port compris. Tel à Jean-Marie au 30 55 08 69 (région Versailles).

Dép. 78 Vends jeux sur CD-Rom PC : Rebel Assault, Commanche, Out Post, etc... à partir de 100 Frs, liste sur demande. François Gérard 27 Rue Rieussec 78220 Viroflay.

Dép. 78 Vends nbx jeux PC : Lands of Lore, Flashback, Stronghold, Hand of Fate, Shadow Caster.. à 150 Frs pièce. Tel au 30 94 06 59.

Dép. 83 Vends jeux PC originaux 200 Frs pièce, Legacy VF, Robinson Requiem VF, Tie Fighter, Dune 2 etc... Tel à Jean-Luc au 94 27 44 76.

Dép. 88 Vends originaux PC : Litil Divil, Shadowcaster, Space Hulk, Goal, Pinball Dream, Larry VI, Lands of Lore, Gabriel Knight de 150 à 200 Frs port compris. Tel au 29 41 52 66 après 20 h.

Dép. 91 Vends Compaq Prolinea 386 SX 25, Ram 4 Mo, DD 120 Mo, DOS 6.2, souris et écran VGA Compaq, Windows 3.1, Ami Pro 3.1, Excel 4, plus de 130 jeux : 9000 Frs. Tel à Thierry au 69 00 39 87.

Dép. 91 Vends DD 280 Mo Caviar : 990 Frs, lecteur 3"1/2 HD Sony : 219 Frs, lecteur 5"1/4 : 100 Frs. Tel à Philippe au 69 34 97 93 après 17 h ou le week-end à Epinay sur Orge.

Dép. 91 Vends PC 386 SX 33, DD 120 Mo, carte SVGA, écran 14" SVGA, lecteur 3"1/2, souris, tapis, DOS 6.2, jeux : 5500 Frs. Tel à Sylvain au 69 24 16 43 après 18 h 30.

Dép. 91 Vends carte mère + 486 DX 33, 16 Mo Ram, carte vidéo Paradise 16,8 Mo de couleurs. Tel au 64 94 54 16.

Dép. 92 Vends XT 640 K, DD 32, CGA + VGA mono, souris, logiciels : 1800 Frs, imprimante NEC P6 : 300 Frs, 486 SX 25 4 Mo, DD 80, SVGA, souris, nbx logiciels : 5500 Frs, carte son comp. SBPro CD : 600 Frs. Tel au 47 39 59 67.

Dép. 93 Vends PC 386 DX 40 DD 130 Mo Ram, 8 Mo, écran SVGA couleur, carte son, souris, le tout en excellent état, boitier minitour : 5000 Frs. Tel au 48 68 31 41 après 19 h.

Dép. 93 Vends IBM PS/1 486 DX 33, 4 Mo, DD 170 Mo, SVGA 1 Mo, SB Pro, CD-Rom double vitesse, filtre écran, jeux, logiciels, imprimante Star LC 10 couleurs : 9000 Frs. Tel au 48 40 15 32 à Regis.

Dép. 93 Vends jeux PC et Amiga à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny.

Dép. 93 Vends écran VGA 14 pouces 800 x 560 64 couleurs avec carte V16 User's guide avec poc : 400 Frs. Tel au 43 02 64 09 le soir.

Dép. 93 Vends jeux CD-Rom : Battle Isle 2 : 300 Frs, Dune : 200 Frs, Megarace, Rebel Assault : 250 Frs, Myst : 300 Frs, Starlord en 3"1/2 : 100 Frs, achète original de Stronghold VF : 100 Frs. Tel à Alexandre au 43 08 87 85.

Dép. 94 Vends Vistapro 3.0 : 250 Frs, objets 3D Studio S.F. : 70 Frs, Battle Isle 2 : 200 Frs. Tel à Marc au 46 70 45 71.

Dép. 94 Vends PC 486 DX 50, 4 Mo de Ram, carte VGA, écran VGA, HD 120 Mo, Dk 3" 1,44 Mo, carte son SB Pro 2, MS DOS 6 : 8000 Frs. Tel à Philippe au 43 75 27 79 après 19 h.

Dép. 94 Vends jeux PC, news à petits prix. Tel à Nicolas au 48 85 14 76.

Dép. 94 Vends ou échange jeux PC : Jordan, Amonra, The Incredible Mach., Alone 2, Space Hulk, et Syndicate, tbe à bons prix. Tel à Mathieu après 20 h au 46 71 19 77.

Dép. 95 Vends Ultima 8 et Arena 150 Frs chacun ou 250 Frs les 2. Tel au 34 78 23 33 le soir.

Dép. 95 Vends jeux PC originaux (KQ6 VF, Freddy Pharkas VF, Lands of Lore VF, Harrier Jump, Star Trek, Subwar 2050, SQ4 VF, Eight Ball Deluxe, Laura Bow...) : 150 à 200 Frs. Tel au 39 59 40 85.

Dép. 95 Vends Alone in the Dark 1, Prince of Persia 2, Ultima 7 VF, VO Midwinte 2, Croisière pour un Cadavre VF, VO Operation Stealth, Stunt Island. Tel à Vincent au 34 14 38 45.

Dép. 95 Vends The Settlers : 150 Frs. Tel à Nicolas au 34 64 84 06.

Dép. 99 Vends jeux, utils, PC, envoyer liste pour liste. Ecrire à Johnny Tramontin 3 Rue Sainte-Félicité 7012 Fleny - Belgique.

Dép. 99 Vends carte son Orchid Sound-Wave 32 Rom 2.0 (2 Mo) compatible : Sound Blaster MT32, General Midi : 1000 Frs (encore sous garantie : 2 ans). Tel à Philippe au 30 50 25 76.

Dép. 99 Vends 486 SX 33 4 Mo Ram, moniteur SVGA, DD 220 Mo avec Stacker, Dos 6, Word 6, Windows, nbx jeux et carte son SB16, manette neuve, le tout en tbe, vendu 7500 Frs. Tel au 39 73 84 23.

Jobs

Dép. 13 Groupe AGA cherche Graphiste ou dessinateur papier pour renfort sur jeux Fun, passionnée uniquement ainsi sur dessin 3D. Ecrire à Eric Puig Cortiou 1-23 Rue Dr Arnaud 13013 Marseille.

Dép. 26 Jeune programmeur cherche un ou deux graphistes pour faire des sprites et des écrans de présentation, aucune expérience demandée. Tel à Emmanuel au 75 44 03 70 le soir.

Dép. 26 Virtual Creation Software recherche programmeurs pour 3D Mapping + graphistes. Création d'un projet mieux que Doom d'ID Software. Tel à Nicolas au 75 43 24 55.

Dép. 31 Commercial en activité, emploi dans le secteur jeux vidéo sur la région Sud. Ecrire à Didier Janer 37 Boulevard des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 51 Musicien pro (jazz) cherche travail Pc et Amiga, création originale tous styles, qualité top pour édition. Tel à Linard Cyrille au 26 04 68 79 en semaine et au 26 81 93 98 le week-end.

Dép. 56 Musicien réalisant un travail de haute qualité cherche développeurs ou éditeurs professionnels. K7 de démos disponibles. Tel à Philippe au 97 21 85 63.

Dép. 75 Graphistes, 24 ans, modes 2D Bitmap, Vectoriel 3D Animatique, logiciels Tips Rio Topas 3DS, recherche poste dans le domaine des jeux vidéo. Franck au 43 21 38 44 (répondeur).

Dép. 75 Cherche formation en informatique pour apprendre à creer des jeux vidéos sur CP. Tel à Arnaud au 48 56 14 50 sur Paris.

Dép. 93 Graphiste cherche société ou groupe de création de jeux PC, exploitant sur 3D Studio et Autocad, diplome d'état Dao Station à domicile, tb connais inform. Tel à Franck au 48 40 75 71.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(Joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

54

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (1) 41 34 85 00. Fax : (1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Chef de rubrique (Preview UK) : Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA : Rusel Demaria
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Mic Dax
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Calor, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo
TESTS : Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin) et Pinky (Jérôme Bonnet).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Daniel Ichbiah (dossier Hollywood...)
JEUX CRACK : Tonton Stéphane, Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Mic Dax
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax
Photogravure : SLJ – PPO – COMPO IMPRIM – CHAMPA
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : CIVILIZATION © Microprose, THE MASK © PROD, MARK HAMILL © DR
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.
Abonnements Belgique voir page 160
Partner Press, rue Charles-Parente, 11. 1070 Bruxelles.
N° bancaire : 210-0980879-67
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD 1993